

后现代解构武侠

美国游戏评论家趣谈《古剑奇谭》



假货泛滥

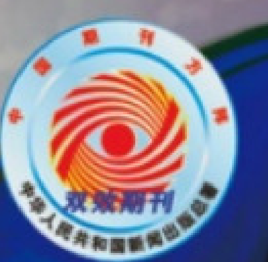
揭露网络游戏潜规则

4月上 本期特惠价 ￥7.00

www.popsoft.com.cn 2011年 总第363期



大众软件®



电 脑 应 用 与 娱 乐 的 第 一 选 择





本期重磅专题：

老人与电脑——一个IT现象背后的社会性思考

- 新品初评：诺基亚E7手机/理光CX5数码相机/微星N440GT MD512D5显卡/新品秀——iPad2
- 实用软件：用Lightroom在“虚拟的真实”中管理照片
- 硬件评析：十周年回顾之数码影像篇
- 前线地带：死亡岛/尘埃3/闪点行动——红河
- 评游析道：闲谈游戏的文艺性
- 极限竞技：征战《星际争霸Ⅱ》的Moon
- 在线争锋：移动设备的“碎片时间”



子弹风暴


你的需要 我的价值
500M

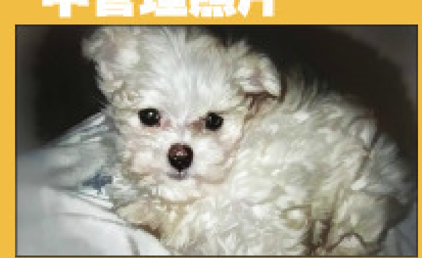
P20 网络时代 重点推荐
IPv6协议，互联网发展的未来之路
——从IP地址的枯竭漫谈网络资源危机

互联网的资源居然也有油尽灯枯的一天？没错，IPv4协议目前已经濒临分配完毕消耗殆尽的边沿，下一代协议IPv6的登场已是迫在眉睫……



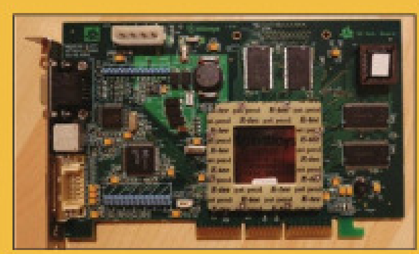
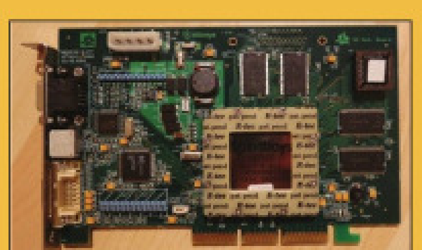
P32 实用软件 重点推荐
成为光影大师
——用Lightroom在“虚拟的真实”中管理照片

同样是管理照片，这款软件会让你觉得工作无比轻松、功能神奇有趣，可谓是摄影高手的神兵利器！假如春你游拍了不少照片……



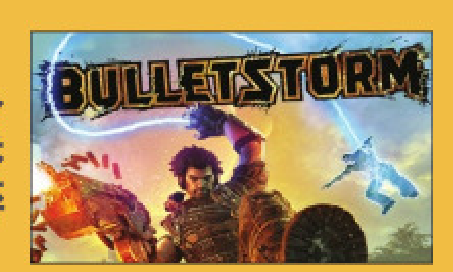
P59 硬件评析 重点推荐
非·愚人节之惑

过几天就是那个任何话都不能相信的日子了，当然如果您不是第一时间抢到本刊的话，那么恭喜，警报已经过去。但也许大家没有想到，各种非愚人节玩笑的愚人事件……

P115 攻城略地 重点推荐
子弹风暴

由虚幻引擎打造的《子弹风暴》全力以赴展现热血杀戮的刺激，主人公可以使出各种花样百出的特殊击杀手段，使游戏的乐趣不再局限于纯粹的枪械射击。



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 汪铁（主任）
谭湘源（副主任）朱良杰（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 张帆
朱飞 白云龙 韩大治 马骥 范锴
本期责编 白云龙
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任）李友斌 陈文
电　　话 010-88135604 / 88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2011年4月1日
定　　价 人民币 10.00元

责编手记

这期杂志制作过程中日本地震了，之前因为听说岛国地震很平常，日本建筑的抗震能力能让其他国家的房地产开发商仰慕，所以我开始并没把它放在心上。可没想到这次的地震、海啸有如此可怕的毁灭力，许多像我们一样平凡的老百姓遭受了巨大苦难，看着媒体同行发回的照片、视频，以及Twitter、Facebook上的各种信息，我相信任何有同情心的人都会觉得心情沉重。因为我们都是人，不论来自何处，国籍是什么，我们本质上都一样，都"暂住"在地球上，都希望在一生中活得幸福、快乐……所以让我们祈祷吧，希望灾民们都要坚强、勇敢地度过这个难关。

灾难面前人是脆弱的，许多事远远超出了人的控制范围，或许随着科学进步，人类最终能了解到世界和生命的奥秘，但可惜这个梦想在你我今生的时间里无法实现。当我们还有机会感受生命、亲情、爱情时，要去拥抱它们、抓紧它们，那会让你感觉到真正的幸福。我们必须珍惜时间，因为它是如此的宝贵，不会为谁停下一秒，当你伸出手想去拦住它时，却发现它在指尖溜走了……我们要去爱这个世界，就像英国作家阿尔伯特·派克（Albert Pike）曾说过的："我们对自己所做的一切会随着死亡而消逝，但我们为他人和世界的贡献将成为永恒（What we have done for ourselves alone, dies with us; what we have done for others and the world, remains and is immortal）。"

本期责编：小白

大众礼物

幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
北京	陈志江	湖南	郭为华
河南	江波	重庆	冒新宇
湖北	叶建飞	陕西	郝龙兴
山东	孔剑宇	广东	谢晨光
上海	陆竣	云南	夏曦
浙江	黄晋元	湖南	武睿
江西	徐文竞	安徽	李恒义
辽宁	程伟	江苏	周伟业
天津	方佳颐	北京	朱涛
四川	宫亚超	吉林	彭湃



▲奖品为《阿飞幻想》Mook一本

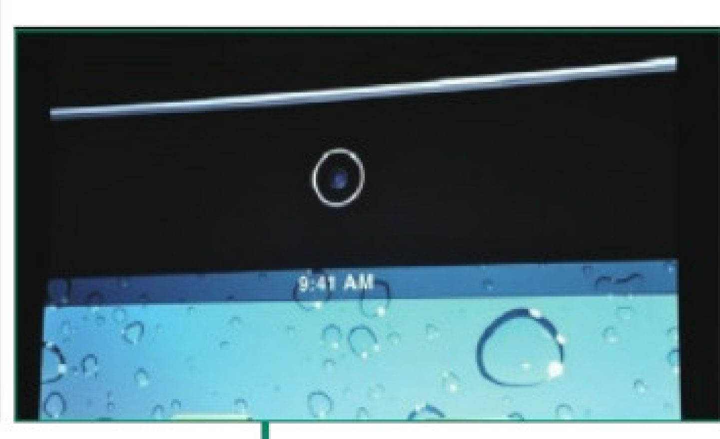
如同预期的那样，iPad2于3月11号在北美准时上市。各大城市的Apple Store门口都排起了长长的队伍，期待着苹果能够释放出再一次的魔力。它也果然不负众望，又一次让万千苹果“教徒”赞叹不已。

Hello World, Meet iPad. Again.

■芝加哥 Tiberium

摄像头：

iPad2的前后摄像头是不太令人满意的，前30万后100万的像素让人依稀回到5年前。照相质量可说是相当的糟糕。然而iPad2的摄像头并非让人拿来照相，恐怕也没人会愿意举着这样大的平板来照相。它主要用于拍摄视频，用在苹果生态圈里很重要的一个功能：Facetime中。



性能：

iPad2与iPad在使用上没有太多功能差别，iOS4.3让iPad也具备了非常实用的“家庭共享”功能。但iPad2的最大改变就是“快”，借助双核A5处理器及内存的升级，其与iPad在速度上的差距非常大，大型程序在iPad2里的载入时间就如同消失了一样，软件之间的切换过程相当干脆，也不会像iPad那样同时使用的程序太多会造成程序崩溃，需要手动退出其他程序。iOS4.3 Beta的手势操作能力在正式版中取消了，希望在下一个版本更新中正式带来这一特性。

整体印象：

iPad2从给人的第一印象就是薄。尽管从数据上看，iPad2比iPad只薄了1/3，但实际观感恐怕连iPad的一半厚度都没有。iPad2放在桌子上，感觉就如同一张纸一样那么的不起眼。同时它的后背也不再是iPad那样的设计，而变成了完全的平板。正是由于物理尺寸上的明显差距，iPad2虽然没有比iPad轻多少，但握持感要好得多。



外放：

相信大家早已在之前泄露出的，深圳厂家制作的iPad2模版上，看到了iPad2背面左下角那一片密密麻麻的小孔，那就是外放，当然苹果做的要精致得多。外放的音量相对于iPad要大一些，音质则无明显变化。苹果在这里玩了一个小花招：那个外放的角度设置刚好让iPad2放在桌子上播放时，声音会通过桌子的反射变得非常明亮，这让人想起了苹果之前在MacBook音箱上的设计。

屏幕：

iPad2的屏幕性能相对于iPad基本没有变化。然而据报道，正是由于苹果改进了屏幕的制造工艺，所以iPad2的屏幕是使其更薄的主要因素。顺便说句，苹果之前宣传的iPad2防指纹屏幕完全不靠谱——至少笔者这台用了没多长时间，屏幕上便沾满了指纹。可能这是让人去买大力宣传的Smart Cover所使用的策略。

总结：

iPad2并没有如同我们期望的那样带来视网膜显示屏或者其他革命性的改变，新加入的摄像头也不能让人满意。但总的来说，这次苹果修正了iPad的所有缺陷，就如同iPhone到iPhone 3Gs那样的进步。已经购买了iPad的苹果用户可以继续持币观望，看何时苹果再次说It changes everything, again。而没有购买iPad的用户，现在无需犹豫了，这就是出手的好时机。苹果所打造的App生态体系联合iPad2，再次将其他厂家远远甩在身后。

炫目度：★★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

厂商：苹果（Apple）
上市状态：海外上市
售价：499美元（16GB WiFi版）
附件：不详
咨询电话：400-666-8800（电话购买）
推荐：数码娱乐教育用户
相似产品：苹果iPad、摩托罗拉XOOM等



商务急先锋
诺基亚E7手机

■晶合实验室 魔之左手

诺基亚未来将与微软合作选用Windows Phone 7系统，应该是近期手机业界最轰动的消息，而在推出Windows Phone 7手机前以及正式进入微软阵营后，目前保有量巨大，也耗费了诺基亚无数心血的塞班系统将何去何从呢？也许最新的E7手机能够回答这一疑问。

诺基亚E7的屏幕应该是给人第一印象最深的部分，作为配置方面一向保守的品牌，超越市场主流产品的屏幕尺寸非常少见。E7采用4英寸的AMOLED电容屏，结合ClearBlack Display（悦幕）技术，提供了出色的显示效果。其正面造型很像N8，较为方正，但整体尺寸和重量有明显增加，尺寸为123.7mm×62.4mm×13.6mm，机身重量176g。

诺基亚E7正面仅有的按键在屏幕正下方中央，可感受“滑动”操作，上方隐藏了光线感应器和前置摄像头，支持视频通话及自拍。其侧滑全键盘设计类似N97 mini，带有前部挡板，屏幕仰角大约45°，采用4排QWERTY全键盘排布方式，单个按键面积较大，表面柔软且带有较明显的回馈感。

这款手机的常用接口集中在顶部，包括3.5mm耳机孔、电源键、HDMI高清输出接口以及Micro USB数据/电源接口。两侧则分别为键盘锁、照相键、音量/变焦拨杆、SIM卡插槽，底部仅有一个挂绳孔。

从背部我们可以看出它采用了内置锂电池设计，容量仍为1200mAh，对爱玩的用户来说略显不够。其800万像素摄像头造型远没有N8那么显眼，也不带自动对焦功能，但带有双LED补光灯，日常记录也完全够用。

诺基亚E7的处理器、内存等配置与N8基本一致，采用680MHz ARM11处理器、256MB RAM和1GB ROM、带有16GB存储空间，那么在如此类似的平台上开发的新产品，意义何在呢？答案是——商务。

诺基亚新的命名规则中N代表旗舰，而E代表商务，E7及E6两款产品其实是借助全键盘来实现塞班3下更好的商务应用，与N8的定位有明显区别。E7的软件及服务中更体现出商务应用的定位。

E7带有简单快捷的邮件推送功能，支持微软基于Exchange server的邮件解决方案：电子邮件、日历、联系人、任务与Microsoft Outlook保持同步。另外还内置微软专为其开发的Communicator Mobile 2.0软件，提供包括在线状态（Presence），IM等类似PC上的企业级即时通信体验。同时它还内置Quick Office软件，能随时处理MS Office文件。并且支持JoikuSpot功能，可将手机作为无线路由发射器，为其他WiFi设备提供无线网络。

E7拥有出色的安全性，除采用阳极氧化铝材质，结构坚固的外壳之外，它还拥有F-secure远程短信锁定、短信擦除、远程定位。并具有专为保护企业内部互联网访问安全的移动VPN等功能，支持远程设备管理。

当然作为塞班3平台产品，E7也拥有不错的娱乐和沟通能力，内置优酷、央广新浪、凤凰网、土豆网、开心网、人人网等多个流行的社交、视频网站。支持多种视频音频格式播放及收音机功能，ClearBlack Display技术可保证在较强阳光下也能呈现高质量的图像效果。

诺基亚E7的后置摄像头可支持720P高清视频拍摄，并可用HDMI接口直接输出到显示设备上播放。其导航功能也有了进一步发展，借助通信网络，在室内也可进行快速定位（Cell-ID及Wi-Fi定位），且精度比之前产品有明显提升，是其内置GPS卫星定位的良好补充。而借助GPS功能和Ovi地图，它可支持全球超过80个国家的驾车和步行导航。

在实际测试中，其正常使用时间约28小时（包括半小时的语音通话、半小时导航、1小时左右网页、微博浏览和邮件处理等日常使用），而采用省电模式可待机超过两天，不过这一状态下会关闭3G网络连接，上网、接收邮件等数据连接非常缓慢。

intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



作为商务系列的E7，也许有望突破塞班系统的困局，再加上微软的助力，希望它能在日趋娱乐化的智能手机市场中开辟新天地。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

厂商： 诺基亚（Nokia）
上市状态： 已上市
售价： 5198元
附件： 驱动工具光盘、充电器、USB充电/数据线、耳机、说明书等
咨询电话： 400-880-0121（售前售后咨询和服务）
推荐： 偏重商务应用的3G用户

顶部集中了主要接口和电源键

右侧的SIM卡托和音量/变焦拨杆，拍照键

前置摄像头略偏右，深藏在黑色面板中

底部仅有挂绳孔，正面按键略微偏向下方

按键采用凸形面，手感不错，带有一定的回弹力，键盘区前下方为键盘锁拨杆





电池内置不可拆卸，带有双LED补光灯的800万像素摄像头，拍摄品质一般*，支持720P高清录像



注*：由于样机没有提供自动对焦功能（固定焦点无限远），因此在微距拍摄中效果不佳（左图），景物拍摄效果则要好得多（上图）。



急速升级
理光CX5数码相机

■晶合实验室 Red

理光是一家以设计生产数码复合机、打印机、传真机等办公文仪器材而闻名的日本公司，便携式数码相机也是其产品线之一。理光于2009年初发布了“长焦”“高像素”的“CX1”，也标志着“CX”淘汰了经典的“R”系列，成为了该公司的主力产品。此后理光就一直以较快的速度对CX系列进行更新，自2009年推出10.7倍光学变焦的CX2，2010年推出了CMOS感光器的CX3和增加时尚元素的CX4后，2011年初又推出了本次我们评测的CX5。


顶部功能旋盘

规整的按键排列，操作比较舒适

和此前的产品类似，CX5无论外观设计还是硬件规格上都没有大的变化，它同样为金属外壳设计并在边角采用圆滑过渡，光滑的材质也让它看起来很活泼。相机顶部包括功能转盘、快门、变焦拨杆及电源开关，设计非常简洁。相机背面是5维导航键、MENU、播放按钮、Fn及删除键等，一块仿皮质感的材质也提升了握持感，背面还有一块3英寸的LCD显示屏，它拥有92万像素，回放照片时非常清晰。在正面，CX5的闪光灯位置相对于CX4向右移动了一些，手大的男性用户可能会在拍摄时挡住部分闪光灯，不过手小的女性用户应该不受影响。CX5同样采用1/2.3英寸，约1000万有效像素的背照式CMOS感光元件，并配备了10.7倍光学变焦镜头，其等效焦距依旧为实用的28mm-300mm，最大光圈为F3.5～F5.6。

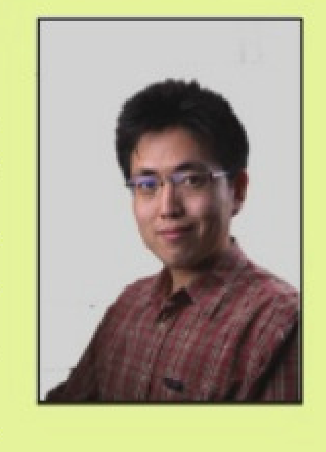
新产品的改进大多是功能上的，例如配备了全新的“混合型自动对焦系统”，广角端最快对焦时间仅为0.2秒，长焦端最快为0.23秒，相比CX4提升明显，只有后者的大约一半时间。CX5还拥有“超级分辨率变焦”功能，它可在数码变焦时尽可能地用优化过的算法改进画质，让画面显得更清晰锐利，还能减少噪点，考虑到CX5在拍摄视频时不支持光学变焦，仅能使用数码变焦方式，所以该功能有一定的实用价值。“平滑图像引擎Ⅳ”也是新加入的功能，它可让高对比度的场景显得更真实。经过实际试用，我们认为较快的对焦速度是该产品最主要的优点，能抓拍到更多感人的瞬间，适合一般家庭记录生活。但“卡片机”感光元件尺寸偏小，控噪能力偏弱的缺点依然存在，而且电池续航能力一般，不能胜任全天拍摄的需求，需另配电池以备用。

理光CX5主要参数

项目	参数
有效像素	约1000万
光学变焦	10.7倍
图像感应器	1/2.3英寸CMOS
最大光圈（F值）	F3.5～F5.6
快门速度	1/2000秒～8秒
连拍速度	约5幅/秒（10M 4:3F，拍摄12幅图像后的拍摄速度约为3幅/秒）
对焦模式	多点对焦、单点对焦、面部优先连拍AF、被摄体跟踪AF、多区域AF、手动
测光模式	多画面测光、中央重点测光/点测光
白平衡	自动、多功能AWB、室外、阴天、白炽灯1、白炽灯2、荧光灯、自定义
ISO设定	ISO 100～3200、自动
显示屏	3.0英寸92万点透射式液晶显示屏
存储	SD、SDHC（最大32 GB）、机身内存约40MB
电池	锂电池（型号：DB-100，可拍摄约280张）
体积	约101.5mm×58.6mm×29.4mm
重量	约197g（包括电池及SD卡）


F5.6，1/300s，ISO 200，长焦端背景得到很好虚化

intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



表面上看来，CX5相对CX4的改变并不多，它们的光学元件应该是一模一样的。“混合型自动对焦系统”是CX5最大的卖点，更快的对焦速度对卡片机来说至关重要，能帮助摄影者抓住宝贵瞬间。

炫目度：★★★
口水度：★★★
性价比：★★★

厂商：理光（RICOH）
上市状态：已上市
售价：2450元
附件：充电器、说明书、数据线等
咨询电话：021-52380222（产品咨询）
推荐：要求便携性的玩家、女性用户
相似产品：理光CX4、富士F305EXR

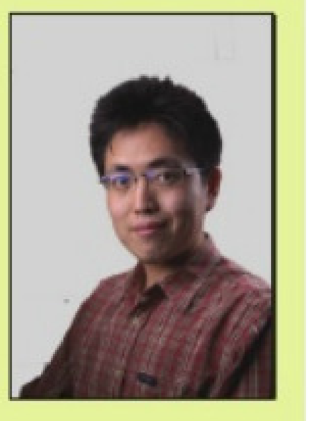


金属风尚
Kingmax炫影碟 U盘

■晶合实验室 Red

我们此前测试过Kingmax的“旋风碟”，它采用旋转式外壳设计，既解决了传统U盘易丢失盖帽的问题，又能很好地保护接口金手指。可“旋风碟”读写速度不理想，塑料外壳也不显档次。当我们本次测试“炫影碟”时，发现它在之前产品的基础上进行了改进。“炫影碟”同样采用旋转式外壳设计、PIP封装，改变之处在于使用了金属外壳，因此质感更好、更坚固，最重要一点是产品的芯片得到升级，速度有一定提升。送测样品为8GB版，格式化后容量为7614MB，我们将它连接至USB 2.0接口，使用CrystalDiskMark 3.0.1进行测试，其连续读取速度为20.71MB/s，提升约35%，4kB零散文件读取速度为4.137MB/s，提升约19%。在写入方面，连续文件为7.966MB/s，4kB零散文件为0.006kB/s，提升不明显。不过在Windows 7中写入6GB单文件时，“炫影碟”的写入速度可达9.63MB/s，远好于测试软件所得，推测软件没能发挥出U盘的全部实力，所以我们又使用ATTO Disk Benchmark测试，结果显示高读取速度约为33MB/s，写入速度约为15MB/s。

intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



U盘读写速度较快，且外形时尚、坚固耐用，39mm×13mm×4.6mm的尺寸可作为钥匙链，不会因体积过大成为累赘。

炫目度：★★★★
口水度：★★☆
性价比：★★★★

厂商： 胜创科技（Kingmax）
上市状态： 已上市
售价： 78元（8GB）
附件： 样品不详
咨询电话： 800-830-9257（闪存客服中心）
推荐： 学生用户、年轻人
相似产品： Kingmax“旋风碟”

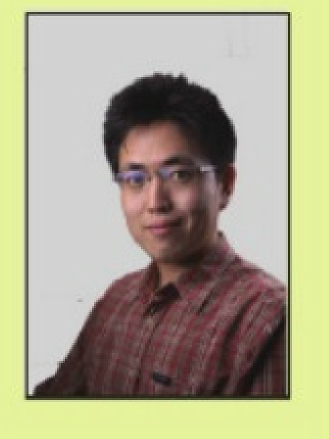


实用主义
雷克沙JumpDrive Retrax U盘

■晶合实验室 Red

“JumpDrive”是雷克沙U盘产品线，其中包括若干子产品，“Retrax”就是其中之一，我们可通过外壳颜色的差别区分它的容量，白、红、蓝、灰、黑色依次代表2GB、4GB、8GB、16GB、32GB。我们测试的样品为16GB，银灰色的塑料外壳质感较好，手感光滑，硬度也令人满意。外壳扣合紧密，尽管隐约可见缝隙，但因连接处内部存在卡扣，盘体不会被轻易拆开。该产品采用伸缩式设计，调节时能感受到较强的阻尼感，完全伸出和缩回状态下也有锁扣设计，这种方式的缺点是操作起来不流畅，优点是更好地保护接口。U盘上还安置了一个LED灯，读写时会闪烁红光。我们先使用CrystalDiskMark进行测试，连续文件、512kB、4kB的读取速度分别是18.69MB/s、18.71MB/s、6.545MB/s，写入速度分别是7.817MB/s、1.140MB/s、0.012MB/s，成绩中规中矩。在ATTO Disk Benchmark测试中，它的读取速度最高约18.7MB/s，写入速度最高约9.5MB/s，Windows 7下写入6GB单文件时的平均速度为8.25MB/s，基本符合预期。





“Retrax”外观保守，主要强调实用性，适合存储资料。假如你的工作中经常要随身携带文档、视频文件等，其不错的耐用性和低调的外观是选择它的理由。

炫目度：★★
口水度：★★
性价比：★★★★

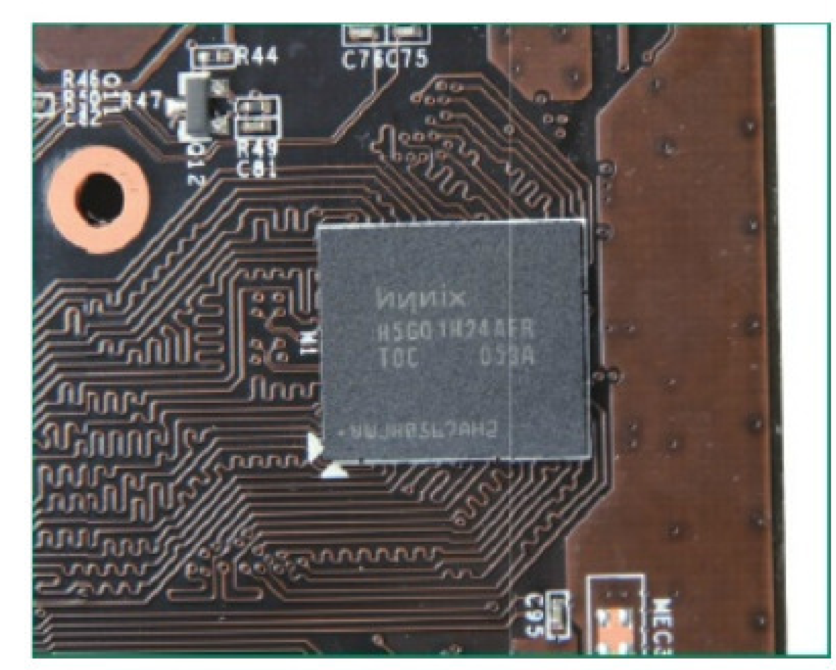
厂商： 雷克沙（Lexar）
上市状态： 已上市
售价： 220元（16GB）
附件： 样品不详
咨询电话： 021-61033343（客户服务）
推荐： 上班族、学生
相似产品： SanDisk Cruzer CZ36、Kingston DT410



期待卓越
微星N440GT MD512D5显卡

■晶合实验室 魔之左手


GT 440核心代号GF108


配置现代GDDR5显存颗粒

也许有些读者还记得在2月上旬刊的中低端DX11显卡横评中，笔者认为NVIDIA将很快填补其在499元~799元档次DX11产品的缺席。果然近期NVIDIA就将原本仅供应OEM用户的GeForce GT 440推向了DIY市场，微星N440GT就是采用这一芯片的显卡。

N440GT MD512D5长度较短，红黑搭配的散热器外壳是微星近期普及版显卡的特色。它采用非公版设计，固态电容、核心与显存独立供电模块等反映出了微星近期主打的“牢固性”特色。其采用的GT 440芯片的核心代号为GF108，采用40nm工艺制造，拥有96个流处理器，支持128bit显存，支持DirectX 11。板载现代GDDR5显存，组成了512MB/128Bit显存规格，核心/显存频率为810/3200MHz。

这款显卡提供了VGA、DVI和miniHDMI输出，支持双头输出模式，可提供2560×1600分辨率画面，并支持SLI模式。

我们的测试采用与中低端DX11显卡横评相同的平台：Intel酷睿i7 940搭配Kingmax 3×2GB DDR3 1600内存，基于266.33版的微星显卡驱动。对中低端显卡而言，过高的设置获得的游戏帧数对玩家没有什么意义，而且相差较小不易对比，所以我们尽量采用其获得“可玩”帧数的设置进行考察。

GT 440的测试结果并没有给我们带来很大惊喜，虽比GT 430性能略高，但大部分大型3D游戏仍然只能在中等画质下获得流畅效果。P

项目	设置	得分
3DMark11	Performance	P1293
	Entry	E2180
3DMark Vantage	High	H3641
	Performance	P5903
PhysX物理引擎测试 Fluidmark	1920×1080 0×MSAA	72帧/秒
FurMar稳定性测试最高温度	极端折磨模式	66℃
荣誉勋章	1600×900 中等画质	45.994帧/秒
Crysis（DX10）	1600×900 中等画质	42帧/秒
星际争霸2——自由之翼	1920×1080高画质	49.235帧/秒
街霸4	1920×1080高画质	73.99帧/秒
生化危机5	1600×900 高画质	45.1帧/秒





GT 440仅是为满足599元左右价位的要求而生，N系699元价位显卡其实仍有空缺，我们还是期待GTX 550 Ti发布后，能够带来GTX 450的降价或更新的GTS 540吧。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆

厂商： 微星（Msi）
上市状态： 已上市
售价： 599元
附件： 驱动光盘、说明书等
咨询电话： 010-51905790（北京地区售前咨询）
推荐： 入门级3D玩家
相似产品： RADEON HD 5670、GeForce GT 430

“美式”MMO玩家专属

Razer安纳西梵蛛键盘

■晶合实验室 浮云

前些日子机械键盘逆势横扫市场时，Razer趁机推出的全镜面青轴黑寡妇机械键盘（BlackWidow）获得了许多玩家的认可。在MMO游戏大行其道的今日，Razer又推出了一款名为安纳西梵蛛（Anansi）的薄膜键盘，那么它与黑寡妇机械键盘有什么不同？是否能满足MMO游戏的需求呢？我们就一起来看看吧！

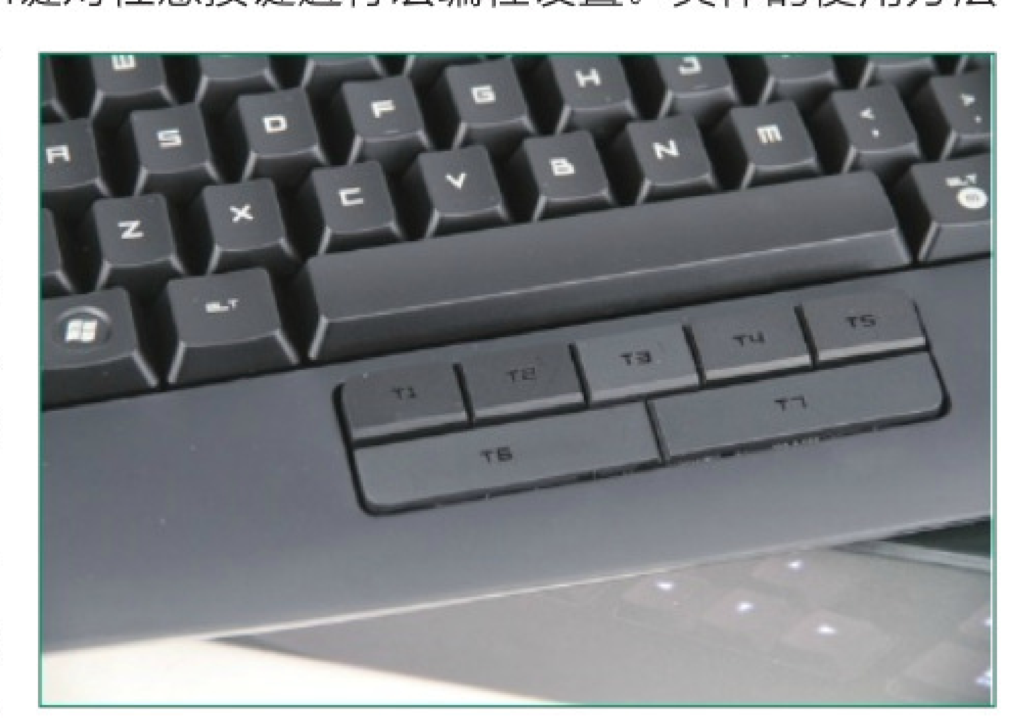
安纳西梵蛛键盘给人的第一印象是时尚。全黑类肤质涂层材质设计，外形宽大，整体线条流畅，与之前推出的黑寡妇、黑腹狼蛛等键盘风格区别很大。尤其是键盘两端向外延伸出一块流线型的仿钢琴烤漆材质，与键盘整体形成很大反差，更给人一种个性之感。另外它还具备1600万色炫酷背光，因此需要用2个USB端口供电，每个USB接口都做了镀金处理，编织线路则延长了键盘的使用寿命。



两个镀金USB接口及编织线路

键盘主键位区为带有Fn键的107键位标准排列，长回车、长退格设计，而小键盘区域则与其它键盘相同。主键区左侧提供了竖列的5个可编程按键（M1～M5），通过驱动我们最多可以为其设定10组配置。一般来说，除非你有大量时间玩不同游戏，否则1组按键足以让我们畅游MMO的游戏世界。除左侧的5个可编程按键以外，安纳西梵蛛键盘还在空格键下方区域设置了7个可编程按键（T1～T7）。这个是针对MMO游戏用户左手拇指设计的，在T1、T3及T5上还有类似主键盘区“F”“J”键位的凸起，虽然在一定程度上方便了玩家，但这些凸起却还没有这几个可编程按键间的缝隙有感觉，因此也算是一个小小的遗憾吧！

除了上述的这些可编程按键外，安纳西梵蛛键盘还可以通过按住右侧的Alt键（印有M标志）＋Fn键对任意按键进行宏编程设置。具体的使用方法和黑寡妇机械键盘是一样的，举个例子来说，当按下“Fn”与“Alt”键后，LED灯区的红色标志会亮起来，然后依次输入“4”“3”“2”“1”这几个内容后再按下“Fn”与“Alt”键，Led红灯则开始进行闪烁，此时按下任意一个按键（比如“C”），则配置完成。这个时候“C”键的功能则是循环输入“4”“3”“2”“1”这几个内容。Razer表示，快速宏编程设置不会影响游戏进程，因此可以随意改变按键功能，更符合玩家需求，当然Fn键与其他按键的配合本身也拥有很多常用扩展功能。



“T”系列可编程按键，有些带有盲打定位凸起

安纳西梵蛛的键帽偏小，在使用时需要一定时间来熟悉键位分布，键帽的触感平滑，敲击时的感觉在现今薄膜键盘中算是十分不错的。作为薄膜键盘产品，测试时它仅能达到最多6键无冲突，与其它普通键盘相比没有什么优势。但对于绝大部分网游来说已经足够了。P





雷蛇安纳西梵蛛键盘拥有出色的个性化设计、良好敲击感以及1600万色背光等炫酷设计，众多可编程按键、快速宏编程设置为MMO游戏玩家提供了快速准确有效的支持。当然也有按键偏小、没有中文驱动等问题，不过总体来说，还是一款非常适合中高端专业MMO游戏玩家的标准“美式”装备。

炫目度：★★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★

厂商： 雷蛇（Razer）
上市状态： 已上市
售价： 799元
附件： 驱动和工具光盘、说明书、保修卡等
咨询电话： 400-815-5888（防伪查询）
推荐： MMORPG与竞技游戏玩家
相似产品： 暂无



老人与电脑
一个IT现象背后的社会性思考

■本刊记者 Dawn

小时盼着早日长大，长大又怕父母变老。苍苍烝民，谁无父母？提携捧负，畏其不寿。我们祈愿父母长命百岁，期盼父母焕发青春，却总有落花流水大江东去的无能为力之感。我们穷尽科学手段延长人类的寿命，却不得不面临相应的老龄社会带来的相应问题，即使是富足如德国、法国、日本等养老制度健全的发达国家，为保证一位老人安全幸福的晚年生活，背后埋单的平均纳税人数也已少于两人，而中国的独生子女们显然负担更重。我们正处在人生的黄金阶段，父母却渐渐退下岗位。“老兵只是渐渐消失”，我们当然不愿见到父母沦为被现代科技遗忘的人群，所以总是最踊跃地将自己的生活方式带入父母的世界，例如上网冲浪和玩电脑游戏，但这真的是他们想要的吗？

退下来就该休息了

公共养老金制度建立于19世纪80年代的德国，时任德国总理奥托·冯·俾斯麦（Otto von Bismarck）为确定发放战争养老金，首次提出“退休年龄”这一概念，设定为70岁（后改为65岁，因为受当时医疗技术所限，大多数退役老兵在这个年龄基本不存于世）。经过一百多年的发展，人均寿命大大提高，这意味着被养老制度覆盖的人可以享受更多的晚年时光。一项统计显示，人类历史中所有年龄逾65岁的人群中，一半以上生活在现在，而既有的法定退休年龄并不会轻易更改，因为这将影响整个国家的政治经济结构。从影视剧中得到的信息来看，很多好逸恶劳的美国人希望提前退休，因为他们的退休年龄为67岁。日本男性工作者的退休年龄为65岁，因为日本国民平均寿命在2005年就位居世界第一，大多日本职业女性甚至能拿30年的退休工资。

而我国的法定退休年龄相对更早，现在的标准是“男60岁，女55岁（干部）或50岁（工人）”。去年9月，“我国法定退休年龄是否应该提前”的话题还引发过热议，一方提倡将法定退休年龄提前，老职工能早日享受退休生活，又

可为苦于求职的年轻人让出岗位，也能为单位组织注入新鲜血液；而另一方认为这将加速老龄社会的到来，加重养老基金的筹集压力，因为现在养老金存在严重空账，应该保持甚至延后退休年龄。不过，政府机关与企业单位其实是两套养老制度，公务员的养老金由财政专项资金拨付，而企业退休人员则是自行缴纳，养老资金亏空的一个重要原因就是很多单位职工提前退休。2008年的一组数据显示，中国的实际退休年龄为51.2岁。不谈政策，只看现象，80后的父母大多属于已退休或者即将退休的行列。


抚体叹今昔，过去少一日。悲观者看到了消逝，乐观者看到了成长

许多国家的就业法禁止用人单位歧视老年人就业，但难以扭转的是这样的观念：在身体机能尤其是创造力上，老年人已经无法与后辈竞争者抗衡，他们是一种难以跟上时代的保守群像。然而“霍恩德尔（Horndal）现象”表明这可能是一种刻板印象，在这家位于瑞典的钢铁厂里，老年职工的存在反而使生产力提高15%。储备一定数量老龄职工的公司比全是年轻面孔的同行更有增长后劲。以年龄衡量个人乃至整体竞争力，那是体坛的算法，这其中忽略了一项重要资源，就是老职工积累下来的经验。欧洲经济70%以上是服务业，在这些私营和公共服务机构中，许多工作都要基于实践中获取的知识，见多识广而处乱不惊。相对的，我国经济的增长依然依赖劳动密集型的制造业，尤其在以出口创汇为导向的私营企业或外资合作企业中，对职工体力的要求也胜于脑力和经验的要求，“我走过的桥比你走过的路还多”往往是一种表明辈分资历的感慨，很难转化成实在的生产要素。父辈们从工作岗位上退下来后，即使他们仍有事业雄心，也很难再寻觅合适的单位发挥余热，很难再有姜太公七十相周、佘太君百岁领兵的传奇，退下来就真的休息了。


我们总是期待老人重焕青春，但老黄忠英勇冠三军，帅就帅在白发银髯。台湾大众银行的广告——“梦骑士”，5位骑士平均81岁，1个重听，1个罹患癌症，3个有心脏病，而且每个患有退化性关节炎

再放不下单位，单位也放下他们了。这也符合儿女们的期望：最美不过夕阳红，温柔又从容，父母的晚年生活就应该是闲恬的。“干了一辈子革命工作，也该歇歇了”。

出去就很难回来了

在某种程度上，所谓“空巢”是中国现象。在有基督教传统的西方发达国家，儿女成年，就应该离开家庭独立生存，父母已经完成了抚养子女的义务，强调个体解放、冒险进取的社会风尚也淡化了脱离过程中的痛楚。尤其在日本，如果儿女成年后仍然居留在家，即使是“富二代”也会被视为可耻的懒汉。除了发达的公共交通，更为关键的是，他们没有户籍制度的捆缚，用实力落脚，用脚投票。我国解放后实行的户籍制度实际上结束了国民自由迁徙的历史。“工作搜寻渠道的社会资本网络化与政府的户籍制度相互强化”，持农村户口的居民唯一现实的选择就是在沿海代工厂打工。因为制度的设置，农村劳动力实质上被排斥在主流劳动群体之外，离家难离乡。虽然子女入学、难以落户等困难使得农民工和农二代上行受阻，“飘一代”无法融入却已无法离开服务的城市，留下“993861部队”（老人、妇女、儿童）驻守家乡。



或许这位台湾南澳地区65岁的“魔兽阿嬷”理解不了《魔兽世界》的文化，但能陪伴和保护两个小孙女就已足够

不仅是农民工家庭，居住在城市的老人也难免遭遇“空巢”。因为优良资源的高度集中，其子女求职与安家的地点无不首选北上广等一线城市，这本是经济理性的人口流动，但在中国的传统家庭观念中，子女为尽孝道，应留在父母身边。在农耕时代，“孝”承担着家庭养老的社会功能，更是一种情感依归，“这种价值设定不仅是社会生活的理性安排，也在于无法说清的宗教关怀”。即使在以契约代替宗法的现代社会，子女长大离开还是会让父母暗自伤心。2009年10月，上海市质量协会公布的《上海老年人生活质量满意度公益调查报告》显示，在来自上海和苏浙两省60岁以上老人的4228份样本中，上海老年人平均生活幸福指数仅为77.27，而独居老人的幸福指数只有74.86。上海某区对空巢老人进

行调查发现，空巢老人中有不少会患上“空巢综合症”，主要表现为心情郁闷、沮丧、孤寂、睡眠失调，甚至流泪哭泣。笔者的大学同学小向原先在长虹上海研发基地工作，但在2009年时父亲被车撞伤，在湖南怀化市人民医院住院，当时他和姐姐在上海，母亲在县里，“父亲忽然感觉特别孤寂”，于是他听从家里人建议，考取了家乡的公务员。现在家人团聚，他被安排在某乡村基层锻炼，不过相较之前在长虹里的开发工作，现在“很难调回市区，感觉在混日子”。不可否认的是，父母的牵挂在某种程度上影响了我们的未来走向，但这绝无谴责之意。别离的阵痛之后，或许就是让儿女放手去闯了，例如在北京某杂志社做记者的张先生，他的家乡是“不过几十元车费、三四个小时车程即可回家”的河北唐山市，但除了逢年过节之外，他几乎从不回家——“倒也没什么特别的理由，只是因为刚开始工作的那段时间没有养成‘常回家看看’的习惯，在家人也习惯这些之后，如果我突然提出要回家，家人的第一反应肯定会是担心‘出什么事了’”。

最新修订
中华人民共和国未成年人保护法
中华人民共和国妇女权益保障法
中华人民共和国老年人权益保障法
中国法制出版社

新修订的《老年法》草案规定子女要经常回家看望老人。有人为法律的强制叫好，有人认为这将义务曲解为任务

父母为什么不用电脑?

诚如《时代周报》资深评论员李铁所言，50后的父辈同新生的共和国一起经历了太多的离奇与坎坷，他们脱离了正常的成长轨迹，“由于经历了太多信仰破灭和信仰玩弄，孩子最后成了他们唯一真实的信仰”，而“充实而愉悦”的退休生活或许能缓解思念儿女的惆怅。

以本刊记者采访到的一些年轻人为例，在上海东华大学读研的小邓的父母退休多年，现在“以种菜、打牌、打毛衣和邻居聊天为主，不充实，尚愉快”；湖南大学在读硕士小卢的父母“通常就爬爬山，看看电视，在门外跟邻居聊聊天，跟亲戚打打扑克，妈妈还玩QQ麻将。他们觉得不是很有意思，应该不算愉快而充实吧”；贵阳学院的青年教师蔡先生的父母也“已经退休很久，退休生活就是简单地过日子，不是很愉快但基本充实”；北京某杂志社资深媒体人谭先生的家乡是湖南衡阳，因为“家里有一个小外甥在当地上学，所以父母的生活时点很大程度会围绕这个小孩子转。平时天气好的话，爸爸喜欢上街乱逛。此外，他们还会跟邻居们打打牌，适当休闲。我觉得不算愉快而充实”。充实与愉悦，在父母的退休生活中似乎总是难以兼得，但这毕竟是晚辈们的侧面观察。看起来琐碎俗常的事情，父母可能乐在其中；看起来退休生活充实紧凑，父母可能嫌这搞不完的家务活比上班还繁琐。做家务活，带孙子孙女，和同样清闲下来的老邻居玩牌，这是典型的“来自于世俗的快乐”，正如蒋方舟所言，“中国人的快乐本来根植于人间的烟火气，是市井中闲情偶得的生活艺术”。至于冷冰冰的电脑，大部分时间却被晾在一边，在湖南长沙方正证券公司上班的徐先生“每次回家，家里的电脑都是一层灰”。这是一个普遍存在的情况。为什么？

年龄结构
100% 90% 80% 70% 60% 50% 40% 30% 20% 10% 0%
4.4 3.6 4.9 5.6 7.0
1953 1964 1982 1990 2000
普查年份
0-14 15-64 65+

虽然第六次人口普查的具体数据还要等到4月底才会公布，但我们依然可以从第五次普查结果看到疾速老龄化的趋势，预测到2050年高龄老年人口将超过4亿，老龄化程度将超过30%

按照中国老龄事业发展基金会发布的《中国老年人心理需求调查报告》，老年人的心理需求分为生理需求、交往需求、认同需求、自我实现需求，具体表现为恐老怕病的健康需求、希望体现自身价值的工作需求、希望老有所依的依存需求、希望家庭及邻里融洽的和睦需求、厌恶吵闹的安静需求、希望维持家庭地位的支配需求、希望不受歧视的尊重需求、丧偶老人也会有求偶需求。归结为一点，老年人不希望因为退休而被冷落忽视，人际交往适应性和角色转换适应性影响了幸福感的建构。鉴于个人电脑不再是高不可攀，互联网又是一片欣欣向荣的势态，在我们理所当然的想象中，接上宽带的个人电脑可以很好地解决父母的寂寞与空虚的精神困扰。既然它能为我们扩大或维系人际交往，那么对老人也理应如此。但根据2011年1月发布的中国互联网络发展状况统计报告，2010年网民年龄结构中，50~59岁的网民仅占3.9%，60岁及以上的网民仅占1.9%，40~49岁之间的网民却有12.6%。


John Bates老爷爷今年85岁，被载入吉尼斯世界纪录的项目是Wii保龄球游戏3200连胜，之前的纪录是2850场连胜

冰箱洗衣机等传统家用电器一买就能用上六七年，但家用电脑不同，它需要长期追加投入，需要不定时地更新配置，才能应付众多新的软件应用。若是落后的硬件机能严重影响了用户体验，他们就会对电脑避而远之，毕竟除非发生故

障，电视不会因为网速而音画不同步，不会因为CPU占用率高而在同一个画面上卡住。如果不是以电脑为生活和工作的必要器具，素有节俭作风的父母大多难以接受电脑的这种消费特性，他们的消费观是物尽其用，能用就行，够用就好，这就使得早先购买的家庭电脑往往成为一种表明现代家具齐全的摆设——即便是现在，还有许多家庭会给电脑配上防尘布罩，而一个经常使用的电器又怎会积灰？

为父母购置电器成为一种“新的传统”。一种情形是从父母的立场考虑实用性和接受程度，为其购置传统家电，我们经常会有类似于张先生的困扰：“父母舍不得让我花钱，总会出现上次回家时我提一句‘下次我买个洗衣机回来’，然后在下次回家前父母就会打电话过来‘我们刚买了个新洗衣机，你就别买了’这种情况。后来我只能通过‘突然袭击’的方式来做到给父亲买数码相机和平板电脑之类的事。”正因如此，第二种情形则是为父母购买他们不会主动购买的电子产品，这确实可以绕过这个慈爱的拒绝理由，但更主要的是如现在深圳广电集团实习的小卢所语，“因为如果我在外地的话，没办法用彩电和冰箱跟他们联系。而且我家有电视可看，有冰箱可用，但是电脑确实慢得连我妈妈都嫌弃。”

虽然简单直白，不会出错，但这样的教导方式是不是缺少点耐心和爱心?

我们所面临的网络不是人—机对话，而是人—技术—人（包括他人及自身）的“螺旋盘升的链条”，它是自由而开放的，它可以实现成本低廉的远程通讯，在机器的背后是人的交往。为什么很多老人仍然只看到冷冰冰的机器，而未发现机器与网络背后的人？以电脑终端为窗口，虚拟网络固然能照搬现实中的人际关系，但上手门槛势必影响了这种关系的转移。如果说改变世界的现代电子科技所提供的便利具有最大的普适性，那么首先被照顾的群体必然不是人口结构中的两端，而是领悟力更强的中青年人群。老龄社会将催生极具潜力的“银色市场”，针对这个市场，会有越来越多的厂商开发适于老人使用的电子产品，例如老人手机，大字体、大按键、还能设置多个紧急号码的快捷拨号键，但对于传统电脑，开发商不大可能为了迁就从未使用过电脑的用户改变软件构架，我们的父辈就有很多这样的电脑盲。假如父母连手机的笔画输入法都难以掌握，甚至不识字（文盲率也是我们必须直面的问题），又如何顺利地完成电脑上的人机交互？我们需要用形象的比喻来告诉父母什么叫“剪切”“复制”，他们需要理解操作系统的概念，惯于使用纸笔的父母需要经过长期的练习才能战胜鼠标。

技术的更迭过渡是令人悲伤的，如尼古拉斯在《IT不再重要》中所说，所有的技术革命都是涉及两代人的革命，一种新技术的全部力量和后果，要等经历过它的第二代长大成人并开始将落伍的父母挤到一边时，才会完全释放出来。如果横向的“数字鸿沟”指的是信息技术落后国的“一部分人出于各种原因不能接入最新的或最好的计算机、最可靠的电话服务或最快最方便的网络服务”，那么纵向的“数字鸿沟”就指的是“老一代人出于各种原因不愿意接入最新的或最好的计算机、最可靠的电话服务或最快最方便的网络服务”。当老一代去世时，他们将带走对旧技术的最后记忆，而后，人们就只记住新技术。技术的进步就是这样逐步发现的，总是造成一种假象——好像我们今天的进步是理所当然的。


电视剧《编辑部的故事》里的“牛大姐”童正维今年已过七旬，儿女们都已各自成家立业。微博成了童正维与儿女们保持联系沟通的渠道

兴趣是最好的老师

“不愿意”的一个原因就是“电脑就是高科技”，学不来所以敬而远之，这不是说笑，在还没有图形界面的早期阶段（那时PC的俗称还是“计算机”），为实现一个简单的功能，用户需要熟记各种操作命令，在那时的大众印象里，电脑使用者无非两种人群，一是身披白大褂、胸前口袋里别着钢笔的科技工作者，二是在欧美影视剧中一出现就犯事的极客一族。在多媒体电脑普及之前，电脑的价格高不可攀，操作系统高深莫测，使得不少人将电脑视为高科技仪器敬而远之，这种印象或多或少地延续到现在。2001年末的一项调查显示，我国大中城市的电脑普及率有望达到70%，但上海市2002年的电脑普及率仅达44%。2006年，我国的家庭电脑普及率还只有40.6%。截至2010年12月，我国网民达4.57亿，互联网普及率达34.3%，其中89.2%的网民是在家上网。

“不愿意”的另一个原因是怕麻烦，无论是谁，如果付出的精力成本低于电脑使用所带来的回报，那么这种学习动力就消减了一半。为什么那时学习五笔输入法的人很多，因为这不仅能赢得旁人的羡慕，甚至还能凭借这项“熟练掌握电脑操作”的工作技能受到重视。从来没有一个关于“老人是否勇于尝试新事物”的统计，不过永远不要低估我们的父母。两代电脑不可同日而语。如果看到一个网络聊天的中学生也能运指如飞的话，他们的恐惧就减少了一半。如果能在电脑上随时观赏有版权许可的网络电视时，他们的兴趣就增加了一倍。如果能感受到实实在在的优越性和便利性时，这种兴趣就





永远不要低估老人家的学习能力

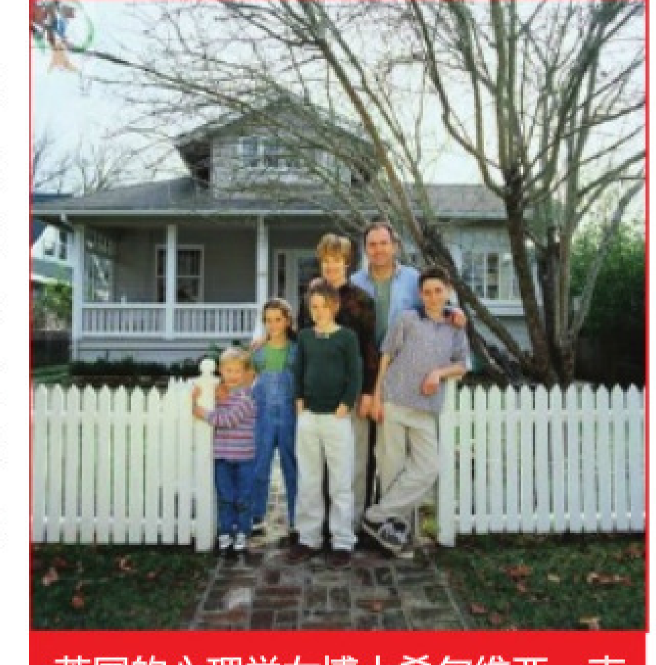


能自发地转化成学习能力。“没什么奇趣，就是把步骤一步一步写下来，关键地方配图”，这是很多子女教父母使用电脑的经历和方法。至于文字输入问题，一个便宜的电脑手写板，或者强调易用性的触摸屏平板电脑就可以解决问题。

北京资深媒体人朱先生感叹于父母学习电脑的速度之快，而且“感叹于他们学电脑和我们当年学电脑一样，兴趣也是从玩游戏和看电影培养起来的……奇趣的经历？就是本来妈妈认为学电脑很难，但是真正电脑买回家以后，有爸爸在一旁指导，她的兴趣比谁都大，学起来很快很顺利”。他的同事，“突然袭击”给父母购置电子产品的张先生也是相似的情形：“我的父母对这些‘高科技’并没有什么抗拒心理。父亲很快无师自通地用上了QQ，还加入了一堆探讨红楼梦和唐诗宋词的QQ群，甚至还开通QQ空间写起了博客，而且博客的模板和文字格式就像我刚上网写博客时一样笨拙。坦白说，偷偷窥视父亲在博客上和网友交流还是挺有乐趣的。

和父亲相比，换个手机输入法也需要适应很长一段时间的母亲接受这些的速度比较慢，因为这个，我在给母亲买电脑的时候优先考虑的就是触摸屏功能——光是鼠标的手感，就不是父母这个年龄的电脑初学者能够轻易适应的，实践的结果证明触摸屏果然棒，母亲接受电脑各种应用的速度比适应新的手机输入法快了许多。令我吃惊的是没多久，母亲竟然自己适应了鼠标操作——我和父亲都一直鼓励母亲使用触摸屏的。在不到半年的时间里，母亲也习惯了使用QQ聊天，现在这种联系方式已经完全取代了以前的手机短信。由于网络聊天的锻炼，现在我母亲甚至已经可以熟练操作键盘做到盲打了，空闲时几乎每天都挂在网上和我父亲、我姐聊天。”

显然，兴趣从来就是最好的老师。小王是湖南大学新闻史在读硕士，他的妈妈“认为一切病毒（包括电脑病毒和现实感冒之类）都是玩游戏带来的”，这位极度反感他玩游戏的母亲在小王教她使用QQ的时候却自行学会了“偷菜”。



英国的心理学女博士希尔维亚·克莱尔（Sylvia Clare）在书中写道：“这个世界上所有的爱都以聚合为最终目的，只有一种爱以分离为目的，那就是父母对孩子的爱。父母真正成功的爱，就是让孩子尽早作为一个独立的个体从你的生命中分离出去，这种分离越早，你就越成功。”由此我们可以窥得西方基督教传统的家庭观念

教父母上网的初衷

在ATM还未普及的时候，我们的爷爷奶奶宁愿拿着存折到柜台前去办理储蓄业务，也不大愿意选择更快捷的自动存取款机。正如前文所言，新的科技并不以居于年龄层两端的人群为最低设计标准，试错风险会影响我们生活方式的选择，最安全可靠的就是与人交流，最保险的就是沿用已经习惯的旧技术。当然，新科技也可能是令人欢乐的、平易近人的，不过主要是“令人欢乐”的“高科技娱乐”，正如教会父亲在iPad上玩“愤怒的小鸟”的谭先生所说，“这只是陪他们打扑克、打麻将的另一种变换”。这样就回到了问题的出发点。我们为什么希望父母使用电脑？

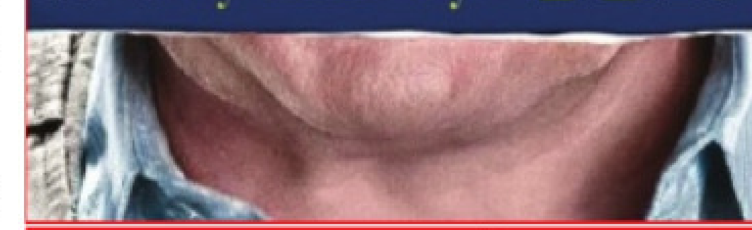
我们教父母使用电脑上网，是希望他们通过学会一种新的获知时讯的手段。时讯是谈资，谈资是兴趣，兴趣是市场，所谓信息经济就是这么来的。以前是有报天天读，但由于出版周期所限，杂志和报纸显然无法及时地描述这个世界，对世界的理解越来越依赖于电脑这个多媒体终端。为了掌握当下新闻，我们不在网上，就在去上网的路上。但是我们往往被信息所累，我们的思维方式被超链接的浅阅读方式所改变。在《娱乐至死》的书评《1984年的政治：这就是娱乐》里，特伦斯·莫兰认为，在一个本身结构就是偏向图像和片断的媒介里，我们注定要丧失历史的视角。作为一种文化退行，这是将人们往象形时代倒推。神经科学家发现，网上阅读从硬件层面改变了人的大脑。网上冲浪可以增进做决策和解决问题的能力，这对老年人保持头脑年轻有好处，但坏处则是牺牲了深度理解。这真的是父母想要的吗？



老年人神经系统的灵活性降低，记忆力减退。但另一方面，中老年人思想易于集中，各神经中枢之间的联系较巩固。越来越习惯于网络阅读的我们这一代人也会如此吗？

还有一种论调认为，退休后的父母属于世界的观察者而不再是改造者，“世界曾是他们的，现在是我们的”。既然

不再是社会建设的主力军，不再是世界秩序的支配者，他们就不太会关心与自身和儿女的利益以外的资讯，不会有“世界又平又快又挤”的感受，用在北京某杂志社见习的小余的母亲的话来说，“梁什么离婚跟我有什么关系？”由此的推论还有，利比亚局势跟父母有什么关系？北京房屋限购令跟父母有什么关系？这个，可能还真有点关系。所以我们教父母使用电脑上网，是希望他们通过获知时讯，以更新既有的世界观与价值观，消弭两代人之间的代际冲突。正如舒茨（Alfred Schutz）的现象学社会学所指出的，在生活世界中，情境的构成、获取和运用知识，库存知识与具体情境之间的联系都影响到代沟的形成。时代在变，社会转型使得二三十年前的许多思想意识、行为取向、生活方式等等，不再适用于强调契约法理、主张个体独立的现代社会，我们希望父母理解比家长制更现代的权利平等的理念，理解一些貌似离经叛道的冒险行为。



传统观念中，老人也代表着道德和人生智慧，加州大学东海湾分校的文化历史学家西奥多·罗扎克（Theodore Roszak）认为：“老龄化是现代社会最棒的一件事情，它是一场文化和道德的转变，使人更为睿智”

当然不是说父母就是“保守封建”的代名词，大多数家长足够开明，不过在我们的眼里，父母仍然代表着威权，所以很少有人能靠近到与父母“像挚友一样交流”。代沟虽然有，但也不至于尖锐到无法调和，普遍的情况是如蔡先生一样，“存在代沟，但沟通基本通畅”，他认为原因是“辈分等级的障碍，共同话题较为匮乏，接触的信息量不同等等”。如舒茨所说，每个参与者都彼此察觉，并抱着“热情与同情”的态度参与他人的生活，我们才能在一个特定的时刻处于共同的意识流中，共同经历意义的构成过程。根据这番拗口的理论，熟悉电脑操作，学会上网冲浪，或许是父母与我们构成共同经历、达到相互理解、至少可以制造更多共同话题的一种路径。但这也只是一种尝试，而不是充分条件，因为“一家人的可贵之处就在于就算没有共同话题也能和睦相处”。张先生在“度过青春期战胜中二病后，就一直能和父母无所顾忌地交流”。

“有时候宁愿跟朋友闲逛，也不想陪我妈妈散步，觉得没什么共同话题吧，也不想老被问东问西。障碍的话，我的性格是一部分，比如说到某些问题我会觉得被说中心事而不好意思，或者不耐烦。”然而在远程的文字聊天上，小卢向父母吐露心声的胆量更大一些，所以我们教父母使用电脑上网，也是希望与他们更方便和顾忌更少地交流。



经济学家、耶鲁大学终身教授陈志武在写给女儿陈晓、陈笛的信中称“我们会在经济上做好各种安排，等年长后不用你们‘孝敬’回报，不会让我们成为你们经济上的任何负担”。他认为金融市场的发达不再需要“养儿防老”，这是一种应该摒弃的投资避险意识



还记得这位《剑侠情缘Online》代言人的网名吗?



我们不该给父母戴上“信息文盲”、“娱乐文盲”带有贬损性的帽子，这是技术进步所致的无可避免的“信息鸿沟”，我们更应该考虑如何弥合“代际鸿沟”

人的消费不是随机组合的，偏好和价值观也不是独立散布的，消费行为和驱动它的偏好乃至价值观，被组合在所谓生活方式的稳定结构之中，这些生活方式乃是人群经由模仿和协同而达致的“聚点”，而显然父母那一辈人的“聚点”也并不会轻易地因为我们的指导推荐而重整。在长沙市某广告公司新入职的白同学认为他的父母“经不起‘新’的折腾，赶不上‘新’的步伐”，与其将自己的喜好强加于父母，不如让父母顺其自然地回归“看书、下棋、打太极等养生活动、垂钓、研究茶艺、养鸟、斗蛐蛐等等”典型退休老人的娱乐活动，而很多人的父母不会去主动接触电脑，“因为他们所习惯的传统生活中没有这些也照样能过日子，而且舍不得为这些‘传统生活之外的多余存在’花钱”。

压力如山的我们偶尔会怀念除了写作业什么压力都是浮云的童年，也偶尔会羡慕同样乐得清闲的老年。小时候我们将忙碌的父母视为建设祖国的英雄与劳动的楷模，当他们的身影更多地出现在家中时，这种偶像崇拜会不会一点点地崩塌？我们当然希望离开单位的父母幸福自在，但正如开设哈佛“幸福课”的塔尔教授说的那样，“幸福应该是快乐与意义的结合，一个幸福的人，必须有一个明确的、可以带来快乐和意义的目标”，我们唯恐父母因为突然松弛而失落，找不到退休生活的乐趣，毕竟并不是每个中国人都深知生活的况味，并且，与垂钓、斗蛐蛐紧密相连的乡土、街坊、大院也濒临瓦解。我们希望教会父母上网来排遣寂寞，随时能看到身在外地的儿女的面孔；我们希望教会父母玩我们喜欢玩的电脑游戏来填补空虚，找不到玩伴时也能和电脑来上几局。在北京电力公司上班的小谢就经常和父亲对战《红色警戒3》，他喜好早期压制，父亲擅长持久作战。我们曾在去年3月上的杂志里问：以后你会不会和你儿女玩游戏？我们这次的问题是：现在你会不会教你父母玩游戏？

IPv6协议，互联网发展的未来之路

——从IP地址的枯竭漫谈网络资源危机

■贵州 冰河洗剑

在普罗大众的一般观念印象中，与资源有限的现实世界相比，架构在二进制数字基础之上的互联网世界所包含的资源似乎是无穷无尽的。但是，习惯印象与现实真相往往会存在着不少差距，虚拟的互联网世界蕴藏的资源果真是取之不尽用之不竭的吗？答案是否定的。

就在2011年2月，一条名为“全球最后5个IPv4地址被分配”的新闻在互联网上广泛传播，引起众多媒体与大众用户的关注。众所周知，IP地址在互联网环境中的作用如同电脑用户在现实生活中的门牌号码，其重要性不言而喻。全球最后5个IPv4地址被分配，意味着现有的全部IP地址已经消耗完毕。然而，我们所面对的互联网依旧在不断地进化成长，难道这个看似无边无垠的数字化世界如今已经达到了膨胀的尽头？那些新增加的网络用户又该何去何从？谁能来拯救互联网的资源危机？

一、资源耗尽实属正常——从结构特性来看IPv4地址的数量限制

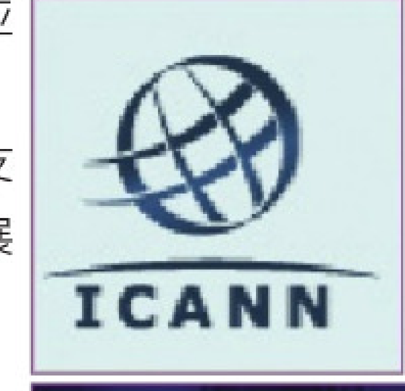
2011年2月3日，在美国南部的迈阿密市举行了一场特别的新闻发布会（图1）。全球IP地址的顶级管理部门“国际互联网名称和编号分配公司（ICANN，The Internet Corporation for Assigned Names and Numbers）”（下页图2）宣布，“全球



最后5个IPv4地址分配完毕，IP地址总库已经枯竭。”（图3）会议预测，亚太地区将会成为IP地址最先耗尽的地区，大概只够维持未来几个月内的使用；而欧洲、中东、俄罗斯地区的地址储备当前来看还算较为富裕，但是也只够支持未来一年时间的使用量；相比之下，由于非洲和拉丁美洲地区的互联网发展速度较为缓慢，所以当地的IP地址应该还够应付未来几年的需求。

简而言之，如今的互联网世界中，现有的IP地址资源已经耗尽。

新闻的真实性毋庸置疑，但让人疑惑的是，虚拟的IP地址资源为何会消耗殆尽？



2



3



4

见证互联网发展的历史性里程碑

美国时间2月3日，国际互联网名称和编号分配公司ICANN的官方网站（www.icann.org）发布了一条名为《一条载入史册的新闻：最后一批IPv4地址于今天分配完毕（One for the History Books: Last IPv4 Addresses Allocated Today）》的新闻（图4），就此宣布全球IPv4地址分配完毕。

同时发布的还有一份由ICANN致全球媒体、标题为《IPv4地址池资源分配完毕——未来寻址取决于IPv6地址（Available Pool of Unallocated IPv4 Internet Addresses Now Completely Emptied——The Future Rests with IPv6）》的PDF文档（图5），解释了IPv4的分配问题。

ICANN总裁兼首席执行官罗德·贝克斯托姆（Rod Beckstrom）表示，“这是互联网继续发展的一个重大转折点”（图6），“任何人都必须重视这一刻。我们知道IPv4地址耗尽时刻的来临，并且早已为此开始准备，此刻意味着使用IPv6地址已经变得至关重要。在互联网飞速发展的过程中，只有IPv6才能持续应对互联网的下一阶段。”



The Internet Corporation for Assigned Names and Numbers

NEWS RELEASE

ICANN

Brussels • Sydney • Washington • Los Angeles

FOR IMMEDIATE RELEASE
February 3, 2011

Available Pool of Unallocated IPv4 Internet Addresses Now Completely Emptied

The Future Rests with IPv6

A critical point in the history of the Internet was reached today with the allocation of the last remaining IPv4 (Internet Protocol version 4) Internet addresses from a central pool. It means the future expansion of the Internet is now dependant on the successful global deployment of the next generation of Internet protocol, called IPv6.

The announcement was made by four international non-profit groups, which collaboratively work to coordinate the world's Internet addressing system and its technical standards.

At a news conference in Miami, Florida, the Internet Corporation for Assigned Names and Numbers (ICANN) joined the Number Resources Organization (NRO), the Internet Architecture Board (IAB) and the Internet Society in announcing that the pool of first generation Internet addresses has now been completely emptied.

The final allocation of Internet addresses was administered by the Internet Assigned Numbers Authority (IANA), which is a function of ICANN.

"This is a major turning point in the on-going development of the Internet," said Rod Beckstrom, IC[...] President and Chief Executive Officer. "No one was caught off guard by this. The Internet technica[...]y has been planning for IPv4 depletion for some time. But it means the adoption of IPv6 is now of pa[...] importance, since it will allow the Internet to continue its amazing growth and foster the global innovation we've all come to expect."

5

Rod Beckstrom

6

1.互联网的门牌号码——IP地址

不管是浏览网页、欣赏视频音乐还是登陆博客或论坛，在网络中我们经常记住的是某个网站的域名网址，而对于IP地址往往很少会有关注。但事实上，“域名”只不过是为了方便网络用户记忆而开发设计的标签，真正用于标识互联网的网站、个人用户、网络设备等节点的关键依旧是“IP地址”。

以访问某个站点为例，例如百度网站的域名是“www.baidu.com”，对应的IP地址为：220.181.6.19。当在浏览器地址栏中输入百度网站的域名后，需要通过本地域名解析文件或DNS域名解析服务器将域名解析转化为IP地址，然后才能查找定位并访问到百度网站（图7）。也就是说，在浏览器地址栏中输入百度网站的IP地址（图8），可以一步到位地访问百度网站。只不过由于IP地址比较难记，所以我们平时更为习惯使用网站的域名。



7

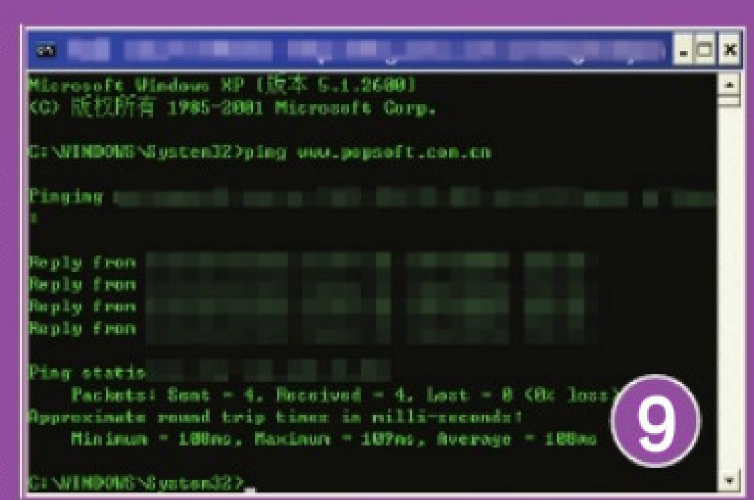
8

IP地址即为互联网地址，是分配给每台电脑、网站或其他连网设备的一系列数字号码，是用来标示互联网终端的逻辑地址。每个IP地址都是独一无二的，通过这一串数字，互联网上的各节点计算机才能互相访问。

互联网必须给任何接接入网络的节点终端分配独享的IP地址，因此在互联网上各个设备的IP地址都是唯一的。互联网上任意两个节点间的彼此访问，都必须通过IP地址这个网络门牌号码来确认位置与连接。因此，IP地址的重要性不言而喻——可以这么说，没有IP地址，就没有当今的互联网结构。

我的IP地址是多少？

虽然IP地址已经枯竭，但对于大多数正在上网的用户来说，可能还从未对IP地址有过什么直观的感受。



我们已经知道，访问某个网站实际就是连接某个IP地址。要想查询某个网站的IP地址其实很简单，直接在Windows系统的命令提示符窗口中，使用如下命令（图9）：

ping 网站域名

即可返回该网站的IP地址。那么如何查看自己的IP地址呢？同样在Windows命令提示符窗口中执行如下命令：

ipconfig /all



即可查看到返回本机的IP地址信息。如果是通过宽带拨号上网的话，在“宽带连接”的“IP Address”处即为自己的IP地址（图10）。此外，还可以看到“本地连接”中也有IP地址，不过这个IP地址是用于局域网中的，通常被称为内网IP地址。

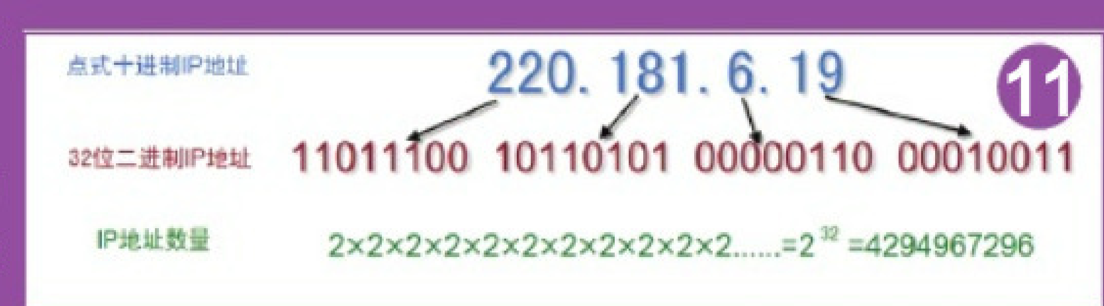
另外，查看自己的IP地址时，可能会发现这个地址不是固定的，这是因为电信之类的网络运营商为用户提供的是动态IP地址，用户每次拨号所获得的IP地址都是不同的。动态IP地址同样也是为了解决IP地址资源不足而设计的，因为在同一时间段内不可能所有的用户都在上网，同一个IP地址可能在某个用户断网后被分配给另一个新用户，这样即便是数量较少的IP地址，也可以满足更多用户的使用需求。

2.从“身份证位数升级”来理解“门牌号”的数量限制

通用的域名是由一串字母所组成的，拥有明确规定的只是域名后缀，域名名称本身可以由任意位数的字母组成，因此域名的数量可以说是无限的。而目前互联网上所使用的IP地址一般是由“.”分隔的4组十进制的数字组成，每组数字范围是0~255。也就是说，IP地址拥有明确的位数限制，因此也导致了IP地址的数量并非无限。

举一个很简单的例子，在中国目前使用的是18位身份证号码，而之前的旧身份证号码位数是15位。之所以身份证号码要从15位升级到18位，正是因为15位身份证号码所能容纳的编号数量是有限的，剩余未使用的数量已经不能满足人口增长的需要。同样，目前互联网上所使用的IP地址也有位数限制，所以数量自然是有限的，已经不足以分配给不断增加接入的网民或网络设备了。

IP地址的形式与数量限制



目前所使用的IP地址，其形式是由4组十进制的数字所组成的，也就是所谓的“点式十进制”IP地址。我们知道，在计算机中各种进制的数字是可以相互转化的，通常使用的十进制IP地址也是为了便于书写和符合查看的习惯，实事上，在计算机中位于更底层的数字是由电子信号组成的二进制0和1。因此，IP地址的最实质表现其实是4组8位（32位）的二进制数字（图11）。

例如百度的十进制IP地址为220.181.6.19，其中220对应的二进制数字为11011100，181对应二进制数字为10110101，6对应的二进制数字为00000110，19对应二进制数字为00010011。因此，百度的IP地址的二进制形式为：11011100101101010000011000010011。

此外，IP地址还可以用八进制、十六进制等形式表示。我们已经知道IP地址可由32位二进制数字表示，32位的二进制数字总共可以表示“2的32次方”个不同的组合，换算为十进制则为4 294 967 296种结果。因此，目前所使用的32位二进制IP地址，其理论数量总共约为43亿个。

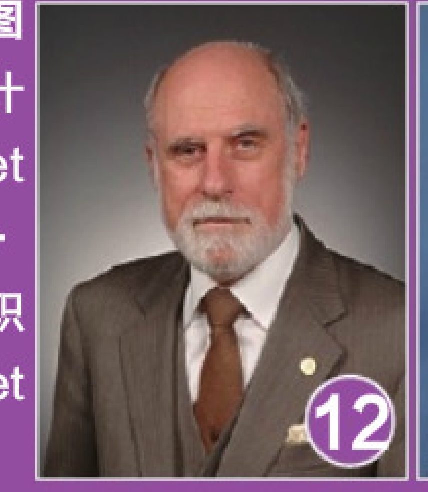
虽然43亿这个数字看起来不小，但实际上由于早期编码的问题，这43亿个IP地址中有很多是被丢弃或不能使用

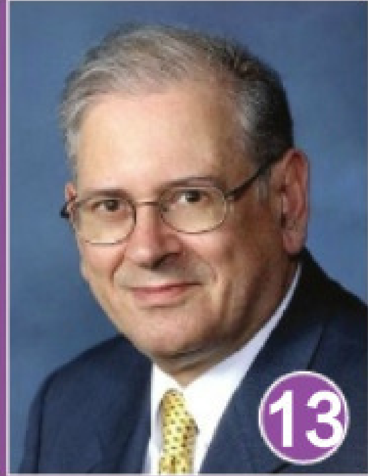
栏目编辑/Enigma/maji@popsoft.com.cn 美术编辑/suns

的。另外，IP地址又被分为ABC3类，其中有许多是专门在局域网环境中使用的，因此在Internet互联网上能够应用的IP地址数量并没有想象中那么多。随着互联网的迅速发展，IPv4定义的有限地址空间将被耗尽，地址空间的不足势必妨碍互联网的进一步发展。

互联网之父的“失误”

1977年，美国计算机专家文顿·格雷·瑟夫（Vinton Gray Cerf）（图12）与罗伯特·埃利奥特·卡恩（Robert Elliot Kahn）（图13）共同设计了TCP/IP协议和互联网基础架构，创建了互联网通信协议“IPv4（Internet Protocol Version 4）”，从而让全球的电脑可以互相连接在一起，文顿·瑟夫因此被称为“互联网之父”。IPv4是文顿·瑟夫当时在美国国防部任职时所进行的一部分实验ARPAnet（图14），他没有预料到的是，如今这竟变成了一项“永无止境”的实验。


12


13



14

文顿·瑟夫目前在美国谷歌公司任职副总裁兼首席互联网顾问，协助设置互联网，负责把全球电脑联系起来的工作。文顿·瑟夫认为，当初他所创建的43亿个IP地址快要用完，是他的“失误”。他表示：“当初我以为这只是一项实验，而且用43亿个IP地址来做实验已经够了。谁会知道到底需要多大的空间？”

二、从IPv4到IPv6，互联网中的“身份证位数升级”

目前，随着笔记本、平板电脑、智能电话等移动终端不断进入互联网，逐渐引发了数字拥堵现象。网络运营商和智能设备厂商为用户提供了更多的智能终端，尤其是随着智能手机的飞速发展，目前IP地址的需求量极速扩张，据预测，未来IP地址的需求量将是现有规模的十倍以上。

身份证号从15位升级到18位，所能登记标识的人口数量立刻增加了几十倍。同样，数量有限的IP地址也需要进行位数升级，由此才能摆脱网络IP地址资源匮乏的困境。

1.IPv6，将IP地址数量扩容8万亿亿亿倍

目前，互联网所广泛使用的依旧是TCP/IP协议族。IP是TCP/IP协议族中网络层的协议，是TCP/IP协议族的核心协议。目前的主流IP协议，是由〝互联网之父〞文顿·瑟夫在1977年所创立的IPv4，采用32位地址，总容量在43亿左右。随着IP位地址的需求量愈来愈大，IPv4的IP地址数目已经不能满足需求，于是一种新的IP协议——IPv6（Internet Protocol Version 6）开始出现在大众的视野之中。

IPv4	32位	$2^{32}\approx$43亿
IPv6	128位	$2^{128}\approx$43亿$\times 2^{96}\approx$43亿$\times$8万亿亿亿

15

为了扩大地址容量，IPv6协议重新定义了地址空间。IPv6采用128位地址长度，具体计算下来可提供2的128次方个IP地址，换算为十进制数字即为340 282 266 920 938 463 463 374 607 431 768 211 456个，约为3.4×10^{38}个地址。这个数量是IPv4的2^{96}倍，即79 228 162 514 264 337 593 543 950 336倍，约8万亿亿亿倍。毫无疑问，从目前的眼光来看，这个数字几乎可以容纳无穷尽的IP地址（图15）。

此外，IPv6还对IPv4中的一些通信协议部分进行了改进，包括端到端IP连接、服务质量（QoS）、安全性、多播、移动性、即插即用等。

2.IPv6，让地球上的每一颗沙砾都拥有IP地址

除了改进网络通信的速度与质量外，IPv6的出现最重要的意义在于解决了迫在眉睫的IP地址资源枯竭问题。

从IPv4到IPv6最显著的变化就是网络地址的长度。IPv6的地址有128位长，不过IPv6地址的表达形式一般采用32位的十六进制数。例如：

2002:c058:6301:0000:c058:6301

这就是一个合法的IPv6地址。

由于包含128位的地址长度，因此IPv6所能提供的IP地址总数极为庞大。据统计，IPv6所提供的IP地址数量，平均下来在地球上每平方米的面积中都可以分布1000个IP地址。当然，目前来说每平方米之内绝不可能有1000台电脑在同时上网，但IPv6所提供的IP地址数量之多，足以为每一颗沙砾都提供一个IP地址。

数量如此庞大的IP地址绝对不是毫无意义的，随着物联网时代的来临，汽车、冰箱、电灯、电视机、正在运送的货物等都将会牵扯到IP地址分配应用。只有IPv6才能为物联网时代提供足够的IP地址资源。

IPv6在网络通讯技术层面的改进

除了更大容量的IP地址池外，在技术层面上IPv6相比IPv4同样也有不少改进——

更小的路由表：IPv6的地址分配遵循聚类（Aggregation）原则，使路由器能在路由表中用一条记录（Entry）表示一片子网，大大减小了路由器中路由表的长度，提高了路由器转发数据包的速度；

增强的组播（Multicast）支持和对流的支持（Flow-control）：使网络多媒体应用可以有更大的发展机会，为服务质量（QoS）控制提供了良好的网络平台；

增加对自动配置（Auto-configuration）的支持：对DHCP协议的改进和扩展，使得网络尤其是局域网的管理更加方便快捷；

更高的安全性：在使用IPv6网络中用户可以对网络层的数据进行加密并对IP报文进行校验，极大地增强了网络的安全性，有效防止网络嗅探与窃听的发生。

IPv6地址的形式规定

通常情况下，IPv6地址由两个逻辑部分组成，一个64位的网络前缀和一个64位的主机地址。主机地址通常根据MAC网卡的物理地址自动生成，被称为EUI-64（64位扩展唯一标识）。

IPv6地址为128位元长但通常写作8组/每组4个十六进制数的形式。如果IP地址中有4个数字都是零，可以被省略。例如：

2002:c058:6301:0000:c058:6301

可写为：

2002:c058:6301::c058:6301

如果因为省略而出现两个以上的冒号的话，可以压缩为一个，但在地址中只能出现一次。例如：

2001:0DB8:0000:0000:0000:0000:1428:57ab

可压缩为：

2001:0DB8::1428:57ab

IPv4地址可以很容易地转化为IPv6地址。例如：

202.98.192.67

因为这个IPv4地址转换成十六进制为0xCA62C043，因此可以被转化为如下结果（图16）：

0000:0000:0000:0000:0000:0000:CA62:C043

缩写后为：

:CA62:C043

另外，还可以使用混合符号（IPv4-compatible address），转化后的地址可以为：

:135.75.43.52。

IPv4地址：202.98.192.67
十六进制：CA 62 C0 43
IPv6地址：0000:0000:0000:0000:0000:0000:CA62:C043

16

为什么没有IPv5?

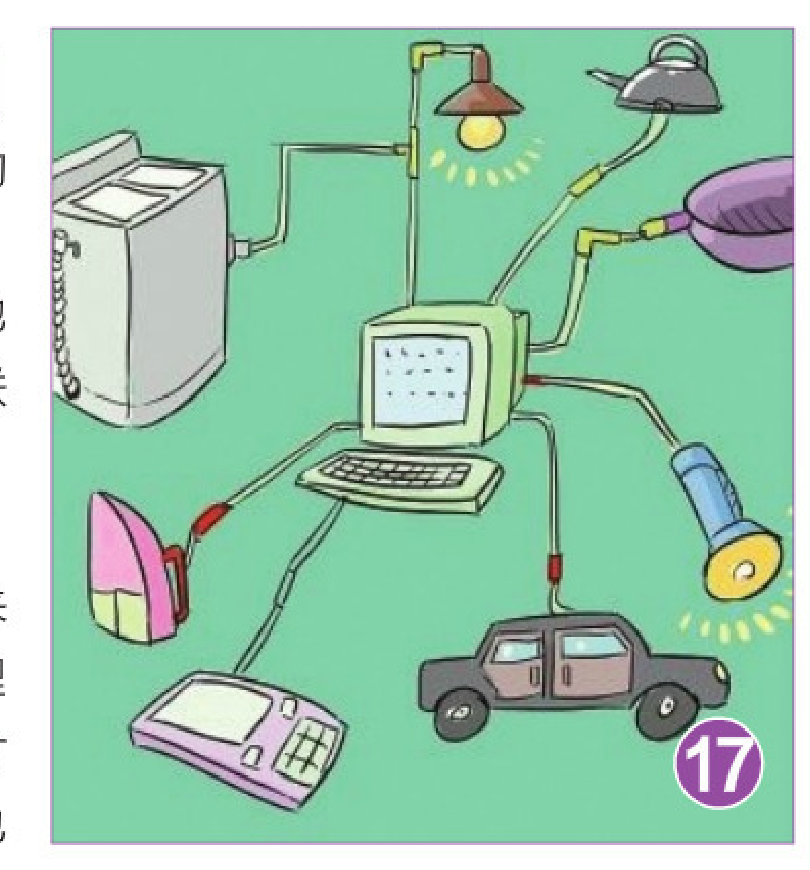
有的朋友可能会很好奇，为什么没有IPv5?

其实，在IPv4与IPv6之间，曾经是有过IPv5协议存在的。不过IPv5是在20世纪80年代开发的一个用于过渡的试验性协议，从未被广泛部署过。在考虑IPv4的升级协议时，提出了几项技术，每项技术均有一个版本号，而最终获选的项目版本号就是IPv6。

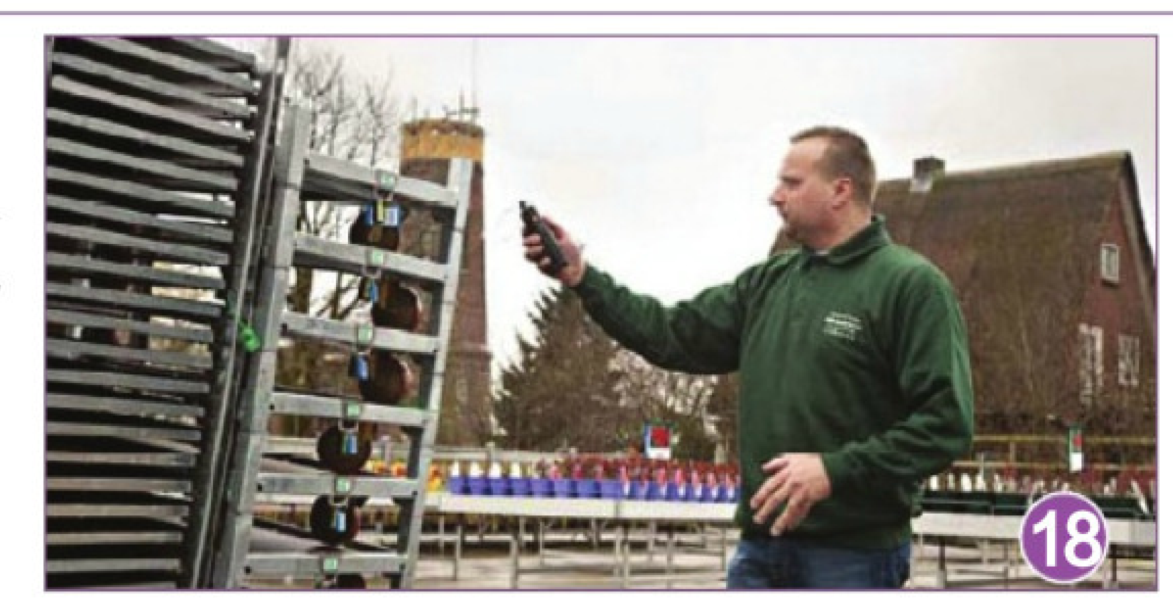
三、智慧地球的血脉——IPv6与未来的物联网

互联网发展的下一阶段形态将是物联网。从微软的“未来之屋”到IBM的“智慧的地球”战略，物联网的迅猛发展令所有关注者都坚信这种“物物相联”的网络形式必然是互联网在未来时代的核心主题。物联网的实现离不开海量IP地址的支持，要为每样物品分配一个IP地址连接进入网络，只有IPv6才能满足物联网所必须的网络支持要求。这或许也是IPv6必须走上舞台的原因之一。

所谓“物联网”是指通过射频识别（RFID）、红外感应器、全球定位系统、激光扫描器等信息传感设备，按照约定的协议，把任何物品与互联网连接起来（图17），进行信息交换和通信，以实现智能化识别、定位、跟踪、监控和管理的一种新形态网络。要将物品连入互联网中，首先需要在物品上安装传感器，才能接收传输信号，而物品要进入互联网中成为可连接访问的节点，IP地址当然也


17

是必不可少的（图18）。随着目前的IPv4地址资源空间耗竭，已经无法提供更多的IP地址，只有IPv6几乎无限数量的地址空间，才能使这种犹如幻想的技术化作现实。可以说，IPv6是物联网底层技术条件的基础，没有IPv6协议物联网只会是纸上谈兵。


18

此外，IPv6协议在通讯质量速度与安全便捷等方面的诸多改进，也使基于IPv6的物联网络安全机制更加完善，实时监测更加准确，管理更加方便。

物联网时代已悄然来临

2007年，微软"未来之屋"出现在公众的眼中，通过将各种房屋设施连接电脑网络，让房屋具有了智能。2009年1月28日，在美国总统举行的"圆桌会议"上，IBM首席执行官彭明盛首次提出了"智慧地球"战略（图19），这个构想将感应器嵌入和装备到电网、铁路、桥梁、隧道、公路、建筑、大坝、油气管道等各种物体中，组成所谓的"物联网"，并与现有的互联网整合起来，通过电脑进行管理控制。


19

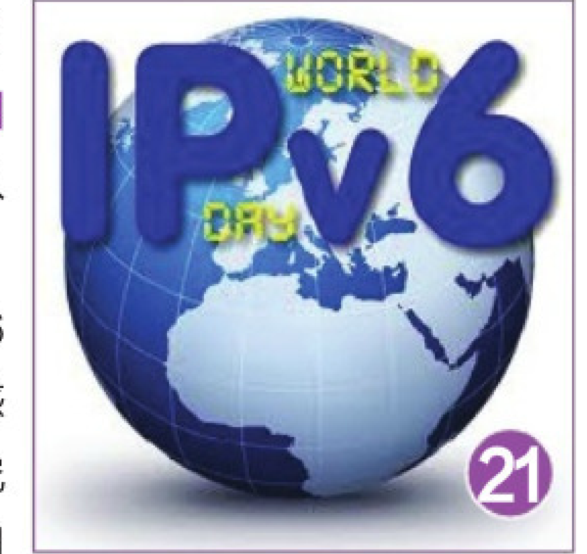
2010年是物联网飞速发展的一年。IBM的传感技术开始应用于物流中，可以通过网络即时跟踪集装箱及货物从生产到进入超市的整个过程；同时，IBM开发的MQTT协议与特殊装置开始应用于医疗服务中，通过物联网可以随时随地获得心脏病人的生理数据，监控与进行治疗。微软也推出了基于物联网的Microsoft Hohm家庭能源管理服务，而在此之前，Google早已推出Google PowerMeter家庭能源管理服务。


20

在2010年甚至出现了更令人惊叹的物联网应用。美国德州仪器公司的一名工程师Morey开发了一套双向家用自动化房屋监控系统，建成了真正的智能房屋（图20）。通过Twitter发送消息就可以控制电灯、液晶显示器，温度和其它居室内物品。快要到家时，可以发送一条Twitter信息，系统会自动打开家中的电灯，热水器会自动准备好洗浴，电视打开并转到自己喜欢的频道……

四、2011年6月8日会是IPv4的末日吗？
——普通网民不必杞人忧天

2011年2月3日，迈阿密的那场发布会宣告了IPv4的历史即将结束；而到了2011年6月8日，则可能预告着一个崭新的网络时代即将来临。2011年6月8日是"世界IPv6日"（图21），Google、Facebook等众多网站与主力CDN提供商Akamai和Limelight Networks以及互联网协会将在这一天提供IPv6服务，进行首次全球级别的IPv6测试。



21

尽管在前文中使用了最浅显的语言阐述关于IPv6的相关知识，但是不管如何直白，IPv6毕竟是涉及到计算机专业理论部分的核心项目，对于普通的网民来看可能也仅仅只是一项感性的概念而已。其实，一般而言，只有网络工程师或者感兴趣的专业工作者才会详细研究IPv6这类专业术语的具体细节概念。对于普通的网民来说，往往没必要了解到那么多。



22

不过，毕竟这条关于IP地址枯竭的消息有些耸人听闻，许多普通的网络用户还是比较关心新闻背后的意义，也就是IPv4地址耗尽和IPv6到来对自己究竟有什么更为实际的影响（图22）——没有IP地址后，自己还能上网吗？没有开通网络的是不是得抓紧时间去开通？网速会不会变慢？网费会不会提高？网站能否正常访问？

1.IP地址已经耗尽，我们会不会无网可上？

据统计，中国所拥有的IPv4地址数量为2.77亿个，占全球IP地址总数的10%，而中国互联网用户数量高达4亿有余，远远超过了中国IP地址的容量。如今IPv4地址已经分配完毕，新加入的中国网民会不会无网可上？

其实，前文所说的IPv4地址分配完毕，只是针对ICANN而言的状况，具体到类似中国的电信网通等服务商的话，还存在一个二次分配的问题。在国内网络运营商的手中仍有不少IP地址尚未进行二次分配使用，运营商手中的IP地址资源应该还可以满足未来3~5年内的需求。而且大部分网络运营商都采用了动态分配IP地址的技术，有限的IP地址资源可以提供给更多的用户使用。

总而言之，在短时间之内，现有或新注册开通网络的用户不必担心无网可上局面出现。

2.网速会变慢吗？网费会增加吗？

可以上网，不一定代表可以象现在一样正常地上网。IPv4地址耗尽难道对我们一点影响也没有吗？回答是否定的。

现有的IP地址分配完毕之后，如果互联网终端用户持续暴增，虽然网络不至于瘫痪，但网速可能会变慢。升级到IPv6将需要一段比较长的过渡时间，为了暂时缓解目前IP地址不够用的麻烦，网络运营商可能会采取划分多层子网或其它的技术方式来提供网络服务，多层的数据转发可能导致网速变慢或网络故障增多，这是不可避免的。

产品名称:	独享I型(无延期服务)	独享主机II型	独享主机II-C型	独享主机III型	独享主机IV型
硬件配置					
CPU	双核1.6G	E2140/E2180/PD2.8G双核	四核酷睿2.5G/3.3G	四核Xeon 2.13G	四核Xeon 1.66G/双核2.0G
内存	2G DDRII	2G DDRII	4G DDRII	8G DDRII	4G DDRII
硬盘	160GSATA	160GSATA	320G SATA	320G SATA	500GSATA*2 RAID1
网卡	1000M*2	1000M*2	1000M*2	1000M*2	1000M*2
IP	1个独立IP地址	1个独立IP地址	1个独立IP地址	1个独立IP地址	1个独立IP地址
管理平台	•主机一键开机程序 •网页自助重启服务 •操作系统备份/还原	•主机一键开机程序 •网页自助重启服务 •操作系统备份/还原	•主机一键开机程序 •网页自助重启服务 •操作系统备份/还原	•主机一键开机程序 •网页自助重启服务 •操作系统备份/还原	•主机一键开机程序 •网页自助重启服务 •操作系统备份/还原
可选机房 机房速度测试	○北京多线 ○上海电信 ○大连网通 ○广东电信	○北京多线 ○上海电信 ○大连网通 ○广东电信	○北京多线 ○上海电信 ○大连网通 ○广东电信	○北京多线 ○上海电信 ○大连网通 ○广东电信	○北京多线 ○上海电信 ○大连网通 ○广东电信
价格 提示:各地机房价格不同	1年 购买多年有优惠 6800元13600积分 购买 加入购物车	1年 购买多年有优惠 7800元15600积分 购买 加入购物车	1年 购买多年有优惠 9800元19600积分 购买 加入购物车	1年 购买多年有优惠 15000元30000积分 购买 加入购物车	1年 购买多年有优惠 24800元49600积分 购买 加入购物车
适用范围	•简单交互式网站 •普通企业网站 •小型文件分享网站 •普通互联网功能应用	•较复杂交互式网站 •中型企业网站 •中型门户网站 •中小型论坛 •中型文件分享网站 •普通互联网功能应用	•较复杂交互式网站 •中型企业网站 •中型门户网站 •中小型论坛 •中型文件分享网站 •普通互联网功能应用	•复杂交互式网站 •中型电子商务网站 •中大型论坛 •大型企业网站 •行业门户网站 •中端互联网商务应用	•复杂交互式网站 •企业内部管理系统 •综合型门户网 •大型数据库 •大型电子商务网站 •中间件 •虚拟化技术等 •高端互[illegible]用

好消息：免维护独享主机的时代到来啦！全能配置脚本环境的独享主机，安全可靠，省心！省力！！省钱！！！立即点击了解

23

至于上网费用，对普通用户来说，即使有所提高也不会太过离谱，应该能够保持在可接受的范围内。不过对于企业用户来说，获得IP地址的成本会越来越高，服务质量也会受到影响。由于IP地址的数量有限，企业要托管网站的话可能就无法获得独立的IP地址（图23），不得不与其它网站共享一台虚拟主机IP地址，因此所享受到的服务质量肯定也会有所下降。而IDC服务商提供的IP地址又需从网络运营商处购买，价格肯定会因数量紧张而有所提高，成本提高必然会导致面向最终用户的价格更加昂贵。

3.6月8日不是革命日，过渡到IPv6需要时间

2011年6月8日是“世界IPv6日”，从这一天开始，全球的主要网站都会开始提供IPv6服务支持，这是否意味着IPv4的时代将在这一天彻底结束呢？

尽管有不少人非常希望IPv6能够在这一天彻底取代IPv4，这样许多问题都可以得到顺利解决，但事实上这是不可能的。“世界IPv6日”当然标志着互联网的重心开始向IPv6偏移，开始步入一个崭新的时代，但旧有的IPv4协议却不是在这一天就可以彻底宣告终结的。



由IPv4向IPv6的协议转换是一项极其巨大的工程，除了所有的终端用户都必须更换终端接驳互联网的路由器或调制解调器外，所有网站及互联网运营商都必须进行全面改造（图24），提供适用于IPv6终端接入网站的入口。尽管IPv6的筹备和部署早已在十余年前就开始进行，但显然这项工程不是短时间内就可以完成的，因此IPv6必然会与IPv4共存相当长的一段时间。其实，想想在无数用户的电脑上，被微软放弃支持服务的Windows XP不是也在好好地运行着吗？

而且IPv4和IPv6的交替也会是很温和的，网络运营商与各大网站的服务都会同时兼容IPv4和IPv6，两代协议的切换过渡将实现无缝对接。IPv4和IPv6的交替将不会令网民体会到什么特别的异状或者感到过多的不便，所以不必担心会出现突然之间无法访问网站一类的情况。可能就在不知不觉中，某一天我们会在偶然间发现，自己的IP地址已经从IPv4变成IPv6了。

IPv6背后的危机与挑战

对普通用户来说，用不着为IPv6的更替手续过于担心；但对于中国的互联网环境来说，IPv6的到来背后却隐藏着迫切的危机与挑战。

早在IPv4的时代，IP地址作为一种资源，就已经出现了分配不均的情况。据有关报道声称，中国全国所拥有的IP地址大体和美国的一所大学的IP资源相等。在网络资源的争夺中也有发达国家与发展中国家之分，目前中国不仅在IPv4地址的申请中处于落后地位，在IPv6地址的争夺中依然落后。

据悉，美国目前拥有全球数量第二的IPv6地址分配份额，已初步建成了大规模的先进网络试验环境。2005年，美国即要求政府机构网络在2008年6月全面支持IPv6协议。2007年，联邦首席信息官（CIO）委员会成立IPv6工作

组，作为推进过渡的协调组织。美国国防部也自2003年10月开始支持IPv6协议，已将IPv6融入到新型武器和通信系统的设计当中。

目前，中国的IPv6地址申请情况并不乐观。据CNNIC数据显示，截止至2010年6月28日，中国的IPv6地址达到394块，仅为巴西的1/200、美国的1/40，德国1/25，排名全球第13位。而在IPv6的网络设备产品认证方面，第一期认证的基本都为日本产品，第二期能够符合IPv6标准的产品排名美国第一、日本第二、中国台湾省第三，中国内地第四，还有一段差距需要追赶。

从宏观的角度来看，IP地址不仅仅是一种网络资源，也是一种战略资源。能否在IPv6这个新时代来临之前抢占先机，对于国家长期的发展将会产生很大的影响。

五、为“世界IPv6日”的到来作点准备

互联网真正全面过渡到IPv6还需要很长的一段时间，不过2011年6月8日的“世界IPv6日”却即将到来。大家如果对IPv6有兴趣的话，同样可以为这一天做些准备。

其实，目前已经存在不少支持IPv6协议的网站了，在国内主要以各高校网站为主。而到了6月8日的“世界IPv6日”，Facebook、Google和Yahoo等国际知名网站将举办第一次全球规模的IPv6试验，全球的所有网络用户都可以用IPv6协议访问这些网站。当然，在此之前首先要升级自己的网络协议。

1.宽带拨号用户安装IPv6协议

Windows Vista和Windows7已经默认支持IPv6协议，Windows XP/2003目前不支持IPv6，需要进行手动安装。

具体操作步骤很简单，点击“开始→运行”，输入“cmd”，回车后打开命令提示符窗口。在命令提示符窗口中执行如下命令（图25）：

```
ipv6 install
```

执行完毕后即可完成IPv6协议的安装。查看本地连接属性，将会看到“Microsoft TCP/IP版本6”项目，表示安装成功。

2.设置isatap隧道

安装完成后还需要简单地设置一下，在Windows XP/2003中可在命令提示符窗口中参照如下命令进行操作（图26）：

```
C:\WINDOWS\System32>netsh
netsh>int
netsh interface>ipv6
netsh interface ipv6>isatap
netsh interface ipv6 isatap>set router isatap.sjtu.edu.cn
```

在Windows Vista/7中，用鼠标右键点击“开始→程序→附件→命令提示符”，选择“以管理员身份运行”。在命令提示符窗口中执行如下命令：

```
netsh interface ipv6 isatap set router isatap.sjtu.edu.cn
netsh interface ipv6 isatap set state enabled
```

3.访问Youtube，测试IPv6协议网络

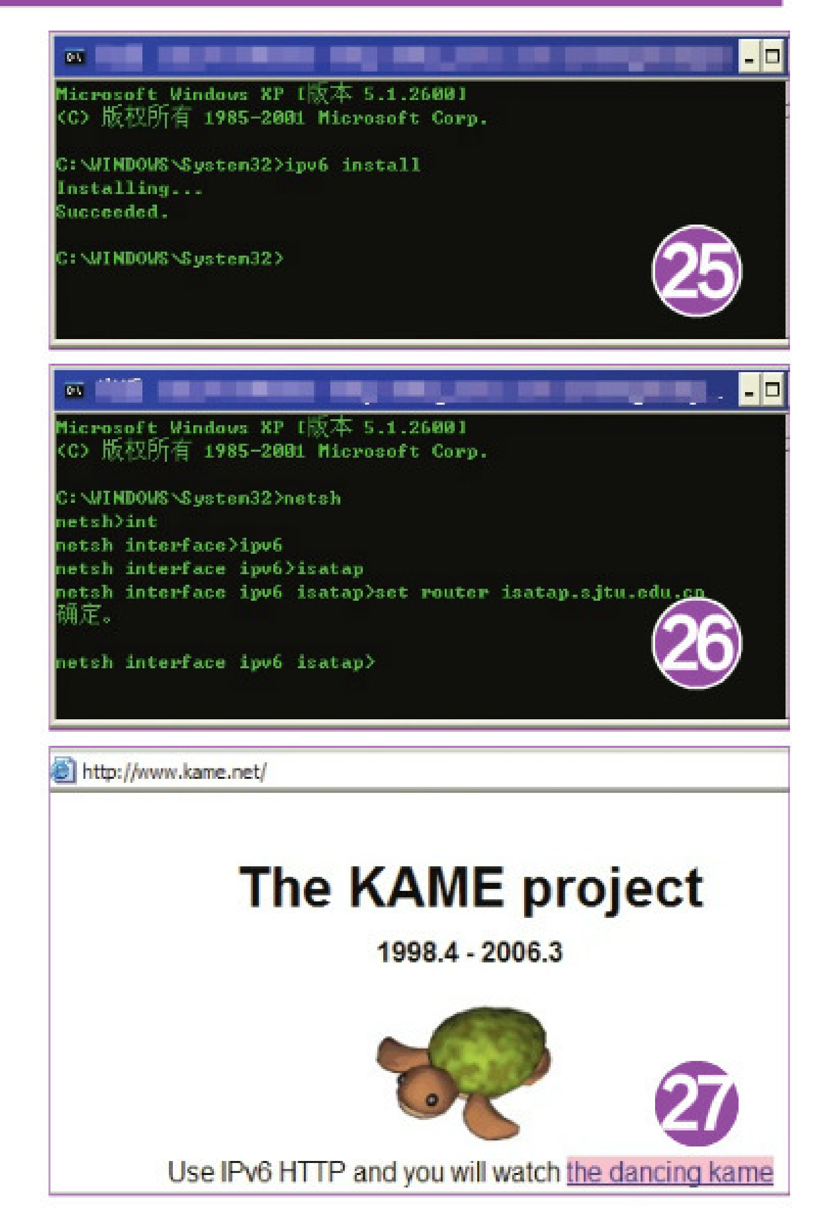
安装完成后，可以尝试访问这个网站（www.kame.net）进行测试。在网站页面中有一个乌龟（图27），如果以IPv6访问的话，页面中的乌龟图片是动态的，否则是静态的。

当然这不太直观反映IPv6的效果，有一个方法更好的测试和体验IPv6网络协议。我们知道目前Youtube视频网站无法直接访问，但如果使用IPv6协议的话，则可以直接观看Youtube的IPv6站点。

首先，需要修改C:\WINDOWS\system32\drivers\etc目录下的hosts文件，注意取消此文件的只读属性才可进行修改。在其中添加如下一条内容：

```
2001:4860:b006::68 www.youtube.com gdata.youtube.com help.youtube.com
```

这条内容可修改hosts文件解析到Youtube的IPv6网站而不是访问IPv4站点。修改完成后打开浏览器，可以直接访问Youtube，如果能正常打开的话说明成功使用了IPv6协议。不过需要注意的是，IE6不支持IPv6，至少需要升级到IE7或更高版本才可以。



上面所采用的是ISATAP隧道方式路由，使用的是上海交大的ISATAP隧道。此外，还可以6to4隧道方式的路由，具体方法这里就不多说了。不过上面的方法不支持路由方式上网的用户，路由上网的用户可以通过安装“六飞”（图28）“遛遛狗”（66go）等软件体验IPv6。例如“六飞”软件，不仅支持IPv4网访问IPv6，还支持IPv6网访问IPv4，让IPv4与IPv6网络可以互访，当然对于直接拨号的用户也是适用的。P





大家好。

今天的栏目大部分内容将由一位新人来负责撰写——承蒙编辑Enigma的推荐，让已经很久没有在网络以外的地方发表东西的在下能够得到这个机会，可以在这里向大家介绍一些有趣的新闻与趣事。

既然是初次接手，难免会有些生涩和磕绊，还望诸位见谅。不过——说这些干嘛！无论如何，有一样东西终归是不会变的：网罗天下，永远会有说不完的好故事。

欢迎欣赏。

——Fall Ark

■浙江 Fall Ark
北京 坏香橙

1.史高治·麦克老鸭的盗梦空间

——你认为米奇和他的朋友只是小孩子中意的玩笑把戏？大错特错！

有这么一部中文译名为《唐老鸭俱乐部》（Duck Tales）的系列动漫，讲述了唐老鸭的舅舅——大富翁史高治·麦克老鸭以及唐老鸭的3个活宝外甥的故事。谁能想到，就在那大红大紫的《盗梦空间》上映8年前，凭借着一本2002年的唐老鸭俱乐部漫画，就已经提出了相似度令人惊诧莫名的从梦中盗取“思想”的故事呢？

让我们随着剧情的展开来领略一下其中的风采吧：故事一开始，首先登场的反派The Beagle Boys（中文译名狗贼帮、庀兄弟等）潜入了史高治的卧室，为了得到史高治的保险柜密码，他们决定进入他的梦境之中“盗取”出这个“思想”，而盗梦的装置，则是一架将所有人连在一起的机器……



进入梦境的蠢贼们被近乎真实的感觉震惊了，发出了“这真的不是现实吗？”的质疑。他们找到了流连在梦境中浑然不知大祸临头的麦克老鸭，试图从其口中套出保险柜的密码，不料，麦克老鸭由于受到了刺激而转换了梦中的场景，而这时身在外部世界的家人也发现了蹊跷，唐老鸭戴上了做梦头盔毅然地进入了梦境保护舅舅，并试图将狗贼帮赶出梦境……问题是，怎么赶呢？



在《盗梦空间》中，想要从梦境中回到现实，必须进行被称为“Kick”的动作：在现实和梦境中同时产生坠落感。而在这一集的唐老鸭俱乐部故事当中，从梦中醒来……同样是依靠“坠落”。



而当面临危险火力不足时，正如《盗梦空间》中的主角们可以“想象”出更强力的武器、随手变出一支火箭筒一样，进入了舅舅梦境的唐老鸭也瞬间“想象”出了一门重炮——

假如这些还不够让你惊奇的话，那么下面这段剧情肯定会让你相信大导演诺兰至少在潜意识里受到了这本漫画的影响：《盗梦空间》中，主角们之所以需要借助“Kick”醒来，是因为不这样做就会陷入最底层的潜意识边缘“迷失域（Limbo）”，假如睡到自然醒，一定会彻底疯掉。同样在漫画中，为什么唐老鸭等人不是选择直接把史高治叫醒，而是要费劲地进入梦境中把盗贼们一个个地踢出来呢？用剧中人物的话来说，假如这时醒过来的话，“他们将会被永远困在那里！而这种混乱将会使你的舅舅发疯，甚至更糟！”

——当然，笑谈终归是笑谈。据诺兰自己说，《盗梦空间》的构思早在拍摄的十几年前就已经开始了，而上述的这些雷同之处，除了巧合的因素，更多则是因为梦境的奇妙早已深深地扎根在人类文化的最深层，诸如在梦中不会觉得自己在做梦、可以通过想象来改变环境、梦见高空



坠落会被惊醒、在现实中的感觉会在梦境中有所反映等等，这些都是我们对于梦境的共识。而在这种共识层面同上展开创作，会出现某种程度上的创意交集，也算得上是情理之中吧。

出处链接：

http://www.cracked.com/article_19021_5-amazing-things-invented-by-donald-duck-seriously.html

2.美国网络安保公司推出真实水军服务——SPAM Trooper，Attack!

今年2月，美国的几家安保公司被爆出接受美国银行的雇用，计划使用“不正当手段”来攻击维基解密的内幕。这桩爆炸新闻的突破口正是来自这些安保企业其中之一的HBGary公司——黑客们侵入了这家公司的网站，将数以万计的电子邮件公布于众，而其中一封的内容就是：他们开发了一整套服务，可以让使用者轻松地在最多10个网络身份间进行转换，并且不会混淆。

这项服务初听起来似乎没有什么了不起：毕竟，如今的网民谁不曾用过几个马甲呢？诸如网络水军和网络推手之类的专业忽悠人士，能够呼风唤雨靠的不正是一分钟几百个ID上下的阵势吗？但是那些东西来得容易查起来也简单，一看注册日期发帖历史个人资料差不多也就暴露了。那么，假如有一个马甲，不但有着详细的个人资料和信息，并且还有许多不同的社交网站账号，并且持续保持更新，又有谁会辨认得出真相呢？HBGary公司提供的正是这种服务。极为醒目的一点在于，他们的潜在买家之一便是美国空军，而关于这一系列软件的详细说明都被作为政府信息公开的一部分内容放在了网站www.fbo.gov上。



详细地来说，这些软件可以完成以下任务：

1、每个使用者可以得到最多10个不同的身份，每个身份都会提供相应的背景、个人历史和其他细节（包括不同的国籍、语言习惯等等），而且在网上使用时，从IP到活动内容本身都会被伪装成相应的模样，甚至还可以让不同的身份互相直接进行交流。而当使用者要自己动手讨论、发帖或者聊天时，相应的软件会时刻提醒使用者自己当前正在使用哪个身份，不至于产生混乱。

2、每个身份配套的facebook、email、博客、微博、myspace或者不同论坛的账号，通过rss、转发微博等手段，可以长时间自动制造“活动”的假象。比如在某个游戏论坛参与讨论（当然这种讨论不会很有营养，比如引用后说句lol、我也同意之类的）或转贴（比如转发游戏网站的点评、新闻等等）之后，也会在facebook和推特上说自己最近在玩或想玩这个游戏。

3、通过推特等微博服务上的#标签（hashtag）和越来越多的地点、活动等微博接入服务，伪造现场感——比如说某个身份是死宅，那么可以让他在某个漫展、游戏展实时地通过推特发布相关的见闻、自动回复别人的推，同时发的消息都有诸如“发自 XX游戏展会场”、“我现在在 XXX广场”等相应的信息，以假乱真。

那么，有了这些马甲又能做什么用？其一当然是制造声势啦。换成国内来打比方的话，几个新近注册的ID在那边你发几帖我发几帖，很容易被人看出端倪——“啊，是托儿嘛。”但假如见到五六个人在讨论（当然，假如真的要制造讨论的假象还是得靠人工，光软件自动生成是应付不来的），而且每个人都来自不同的城市、有相应的QQ号和注册已久并且一直更新的微博，又在不同论坛和不同话题上的持续发帖，IP地址也显示来自不同的地方，又会有多少人愿意去认真分析这些网上活动的内容、最后得出“他们全都是一个人”的结论呢？

其二，通过制造虚拟的身份，在各种社交网站上“刺探”消息——身份越是详实可信，越不容易使人生疑，也就越有可能获得重要的情报。当然，对于平素缺乏安全意识或懒得把自己行为保密的用户们来说，这种复杂手段就没有必要了。

这一服务的主要客户当然是各种企业，之前曾经提到，美国的空军也曾向联邦政府要求购买这项服务在阿富汗和伊拉克使用。至于最后有没有花这个钱、真的去用，光从目前的资料还无法得出。但是，有一点还是很明确的：互联网并不是什么理想化的伊甸园，从来都不是。

来源出处：

http://www.dailykos.com/story/2011/02/16/945768/-The-HB-Gary-Email-That-Should-Concern-Us-All

https://www.fbo.gov/index?s=opportunity&mode=form&id=d88e9d660336be91552fe8c1a51bacb2&tab=core&_cview=1

1.Burrito Bison

地址：http://notdoppler.com/burritobison.php

发射/投掷是Flash游戏中长盛不衰的类别，从最初的打企鹅开始就不断地吸引着玩家们体验在空中高速飞翔的快感。Burrito Bison的剧情相当无厘头：一名壮汉在超市购物时遭到绑架，来到满是小熊糖的糖果国作为角斗士登场表

演。但是每次它都能跳出擂台、依靠轰杀小熊来不断前进，直到突破3道大门逃出生天。

游戏的操作非常简单，全程只需要一键控制，用鼠标左键和空格都可以操作。除了一开始的一次按键启动飞行之外，壮汉的另一招是在空中高速坠地、一次干掉多只小熊，以此来获得金钱和补充能量，方便进行下一次坠地。

而在游戏中对你会有所“帮助”的则是各种形形色色的特殊小熊糖。你也可以在每次发射前的商店画面购买调整它们的出现频率，或者升级你自己的力量等等。特殊的小熊会带来一定时间的特异能力，操作方法也是按下空格/左键，例如泡泡小熊会让你处在一个超大的泡泡中，通过不断连打按键来升高，辣椒能使你在一段时间内可以不消耗能量地多次坠地，火箭通过长按不放来升高等等等等。而在“其它”栏中则包括了飞空熊、钱熊和炸弹熊等较为常见的类型，当然，假如撞上了警察熊的话，也难免会被减速或是胖揍一顿。

由于升级所需要的金钱较多，游戏的进程可能会略微有一些缓慢，但相应地也增加了每一次突破所带来成就感和爽快感——第一次用上各种特殊小熊的能力、第一次积累下足够的速度突破一道大门进入新的领域、第一次升上云霄然后以雷霆万钧之势坠地横扫全篇……都绝对是值得回味的体验。

假如你手头有那么一两个小时的时间可以消耗，那么不妨来试试这款易于操作又不乏变数的游戏吧！



2.豁口人（Man in Gap）

http://www.kongregate.com/games/kevinresol/man-in-gap

在正式开始本期的游戏推荐之前，首先请允许我先来说件趣事：

在2011年2月上的“网罗天下”游戏推荐栏目中，我曾经介绍过一款除了折磨玩家耐性之外再无卖点可言的恶搞游戏：QWOP。作为示范，在当期杂志上曾经刊登出一张我自己的游戏记录截图：40.5米。为了活跃气氛，在这张截图的图注中我留下了“欢迎打破记录”的字样。然后呢，就在不久前，一位读者朋友给我发来了他的新记录截图：100.2米。嗯，没错，就是旁边的这张图。



独乐乐不如众乐乐。虽然对于如今的不少Flash Game来说，在线排行榜已经成为了标准配置之一，但是，在一群陌生的ID包围中赢得榜首的成就，终究不如在熟人好友中获得冠军来得惬意，是不是？所以说，以后我会尽量给大家提供一些可以挑战分数成绩的Mini Game，大家有兴趣的话一样可以把自己的成绩截图发给编辑部，幸运的话一样可以在杂志上留下自己的名字，就是如此。

好的，消息播报完毕，下面进入正式推荐环节。



和那让人歇斯底里的QWOP截然不同，这部名叫豁口人的Flash Game不仅操作起来要流畅万倍不止，其具体考验的更是条件反射能力与判断力而不是什么莫名其妙的协调性与毫无意义的耐性。游戏的目的很简单，在天花板与地面合拢之前，用最快的速度找到缺口把自己藏进去来躲避临头大难，成功的话便可以继续挑战下去，失败的话……变成煎饼的大侠您还是重新来过吧。

操作方式：
方向键：移动/跳跃
回车键：Game Over后重新挑战



到底应该如何给“应用在线”这个栏目定位呢？

这是个值得思考的问题。

从标题上来看，和前面的“网罗天下”栏目相比，这个只有一页的版块主题似乎应该更加严肃一些。但是，我们必须承认，在这个奉行“娱乐至死”原则的时代，一本正经的纯应用主题往往不会收获理想中的结果。

所以说，如何平衡这个栏目的趣味与应用成分，如何用合适的内容比例让大家体验到阅读的乐趣，这才是作为编辑的我需要认真思考的问题。当然，我会尽量缩短这个适应期的长度争取尽早拿出比较成熟的方案，这条行动原则是不会变的。

——Enigma

■北京 坏香橙

号外：u115网盘即将变身在线应用平台?

对于如今热衷于资源分享下载的网络“松鼠党”来说，u115网盘肯定不会是什么陌生的名字。虽然时不时冒出的整改消息以及雷厉风行的举报删除机制让人颇感头痛，不过凭借着可观的文件容量与极快的下载速率依旧获得了不少用户的赞许。但是，众所周知，在这个连网络协议都在面临转型进化的变革时代（参看本期“网络时代”专题内容），单凭提升容量博得用户欢心的传统思路已经明显跟不上时代进步的效率，以云存储为代表的新阶段网络存储技术才是真正值得关注的发展方向。虽然这项简单的方针理解起来不算困难，但这次的u115前进的步伐似乎迈得有些过大——居然要一步到位完成从存储空间到在线OS的进化?



说实话，在线OS从本质上来说并不是什么新鲜概念，早在数年前国内外就有过不少展开尝试的范例，但是由于技术水平与带宽限制等多方面的原因一直没能取得预期的效果。直到去年Google Chrome OS的推出，不少厂商再次意识到了这种操作系统的价值，于是纷纷转型上马开始继续展开研发工作，对于大家来说，比较熟悉的例子应该就是之前曾经有过介绍的Web QQ2.0。虽然这次u115网盘转型在线OS的试水似乎算得上是积极革新的进取行为，但是单从界面布局格式来看，各位会不会感觉有些眼熟?

勇于尝试自然值得肯定与鼓励，然而如果从最基础的层面上就能被察觉出模仿的痕迹，未免会让人有些怀疑诚意。当然，到截稿为止，有关u115网盘转型的新闻所流出的也仅仅只有一张概念图而已，具体状况如何，不妨假以时日再加判断不迟。

简洁易用的Word文档版本转换网站——Convert .docx to .doc

网址：http://www.doc.investintech.com/

毫无疑问，如果说Windows Vista的推出让微软收获的抱怨可以用车载斗量来形容，那么Office2007的上市给微软带来的反对估计需要发明新的形容词才能对程度做出正确概括。基本结构与使用习惯的改变自然是值得让老用户表示不满的要点，但对于真正使用过这款办公套件处理文档的用户来说，最大的麻烦必然只有一个，那就是文件兼容性的问题。



虽然根据微软官方的解释，Office中最常用的Word组件默认生成的.docx文档体积要小于传统的.doc文件，但那该死的“不向下兼容”特性已经足以让所有电脑城的PC售后人员毫无保留地贡献出无数包含恶意的诅咒。除了怨言满腹的PC售后工作者之外，对于负责文件处理工作的办公室文员来说，这种兼容性带来的麻烦同样值得重视——想象一下自己把辛辛苦苦整理出来的文档交到领导手中结果遇到“无法打开”的效果又会引发什么下场吧，应该不难思考。不过，与那些不辞劳苦上门解决软件问题的PC售后不同，身为办公室白领的上班族还是存在不少便捷的解决方案可供选择的——例如今天推荐的Convert .docx to .doc就是一例。

和所有目的单纯的在线应用页面一样，Convert .docx to .doc的使用方法非常简单，具体操作只需3步：

1.打开页面；

2.点击页面中央偏右位置的“Browse…”按钮，在弹出的窗口中选择要转换的.docx文件；

3.选定后，上传与转换操作会自动开始运行，耐心地等待片刻，然后点击“Browse…”按钮下方的“Download”按钮，选择好路径位置之后确定保存即可。

经测试，Convert .docx to .doc可以顺利地将带有插图与文字底色等效果的.docx文件转换为.doc文档，并且支持中文内容，相当好用。唯一需要注意的是如果.docx文件采用了中文文件名的话会造成转换失败，因此在上传之前请务必记得修改一下文件名称。P



成为光影大师

用Lightroom在“虚拟的真实”中管理照片

■上海 胖胖鼠

关键字：照片 处理 管理

编者按：当下照片管理软件多如牛毛，几乎让用户审美疲劳，然而看到这篇文章，小白却觉得眼前顿时一亮！Adobe出品的这款产品，看似体积轻小份量不够，但却有着绝对不俗的创新意识。你想知道为什么你的照片总是编辑、保存了一份又一份，但需要时却找不到你要的是哪张？你想知道如何在“虚拟”的情景中修改照片，既做到节省硬盘空间与管理消耗，又能拥有更多具有不同效果的照片“分身”？你可知道处理照片也可使用类似Word中的“格式刷”工具吗？……总之，好好试一下Lightroom，你一定会在全新的体验中，让自己的照片管理与编辑生活焕发出另一种轻松自在！

Photoshop、光影魔术手等照片编辑软件是很多人的必备修图工具，如果仅针对少量照片进行修改，这些工具会比较顺手，但我们一次出行回来，带回的照片往往少则数十张，多则成百上千，面对这样多的照片，不要说是修图，就算从中选出满意的也是件非常耗时耗力的事。即使从中选出部分照片进行了修改，但为了保证原始照片不受破坏，还必须另外存储，时间长了难免产生混淆，一个意外操作就可能让自己的心血被误删。多数人没用过Lightroom，它是Adobe公司推出的轻量级软件，能弥补Photoshop、光影魔术手等软件的不足，轻松面对成千上万照片，实现管理、简单编辑、输出等的要求，可作为拍完照片后的第一道工序。因此，我们只需将一些需要精雕细琢的照片输出到Photoshop、光影魔术手等软件中去处理，其他的就交给Lightroom吧！

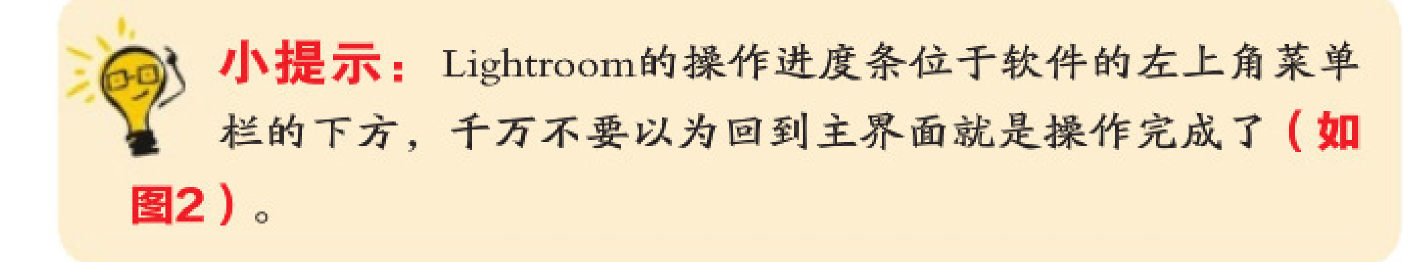
导入篇——导入也能解难题

要享受Lightroom的便捷功能，必须先将照片先导到Lightroom中。单击“文件→导入照片…”，软件会弹出分为3栏的对话框（**如图1**）。仔细看一下标题栏，两个箭头告诉用户自左向右的操作步骤：

（1）在最左侧窗格中选择需导入照片所在的位置；

（2）在中间照片预览窗格中选择需导入的照片，如果某张照片无需导入，单击照片左上角的复选框使其未被勾选即可；

（3）在右侧窗格下方“目标位置”栏中选择导入照片放置的文件夹，完成后单击“导入”按钮进行照片导入。



小提示：Lightroom的操作进度条位于软件的左上角菜单栏的下方，千万不要以为回到主界面就是操作完成了（**如图2**）。

虽然导入操作非常简单，不过充分利用其他的一些功能，可以为我们解决不少问题或者节约不少时间：





1. 不再为重复照片所困扰

很多人习惯于将拍摄的照片以诸如拍摄时间等分类方式按文件夹存放在电脑中，时间长了或多或少会误将同一张照片存入不同的文件夹中，Lightroom在导入中会自动识别出这些照片，并默认不允许导入（如图3）。如果重复导入这些照片，那么将右栏中的“不导入可能重复的照片”复选框勾除，这些照片又处于可导入状态。



2.一步完成导入和删除

我们时常需要将存储卡上的照片导入到Lightroom中，这时可以采用“移动”方式。单击中间窗格上方的“移动”（如图4），这样Lightroom在导入时会先将存储卡上照片文件按复制到右侧窗格指定的文件夹，成功后再将存储卡上相应的文件删除。这一方式类似于“剪切”。




小提示：如选择“复制”方式将保留源文件，适合于将他人存储设备中将照片导入到自己电脑中。

3.导入无需改变原分类

如果已将照片分门别类地放在不同的文件夹中，而不想让这些工作浪费掉，在上述导入对话框中就应当选择“添加”方式，这时Lightroom只是将这些照片在软件中作个“登记”，而不会影响其实际存储位置。因此，如果选择这种方式，那么右侧窗格中将不显示“目标位置”（如图5）。



小提示：导入方式中还有一种为“复制为DNG”，笔者不建议使用，因为DN虽是Adobe公司提出的一种开放性的Raw格式，具有较好的兼容性，但Lightroom经常升级以支持和修正各品牌单反相机的Raw格式照片，所以基本不存在Lightroom无法读取某一品牌Raw照片的可能，并且转换格式是否会有所损失不得而知，是否要保存原来的Raw格式照片也是一件让人纠结的事。

4.安全备份有保障

俗话说，“数据无价”，对于照片更是如此。因此勤于备份往往在意外来临时给人带来无比的快乐。Lightroom在导入时可以帮助我们同步完成备份操作。在右侧窗格中勾选“在以下位置创建副本”，同时单击下方的文件夹位置文本框，会弹出“浏览文件或文件夹”对话框，选择备份的文件夹即可。这样在导入的同时，软件会同时在上述文件夹中备份导入的照片（如图6）。




小提示：如果通过“添加”方式导入照片则无法自动备份照片，该选项无法勾选。

修改照片篇——怎么改都无损

Lightroom较其他软件最大的优势在于修改照片时是“无损”的，包括平时最常用的JPG格式，而且不会占用硬盘空间。产生这种“神奇效果”的原因在于Lightroom只记录照片修改的参数，而未对照片进行真实修改。因此从这点上讲，Lightroom更像一个效果预览器，当需要使用这些修改过的照片时，可输出所需格式的图像文件或直接导入Photoshop等软件再进行编辑。照片导入Lightroom后就会显示在图库窗口中。单击选择需要编辑的照片，然后单击右上角的“修改照片”即可进入相应编辑窗口，对该照片进行编辑（如图7）。



“修改照片”窗口中间显示的是正在修改的照片，所有修改的效果都将实时显示出来。窗口的右侧是软件提供的手动修改工具和非常多的调整设置，这些设置在概念、使用等方面与Photoshop保持了很好的一致性，而且使用便利性更胜一筹。窗口的左侧则主要是导航、预设等功能，下方显示文件夹下所有照片的缩略图，单击某张照片将切换到编辑状态（如图8）。

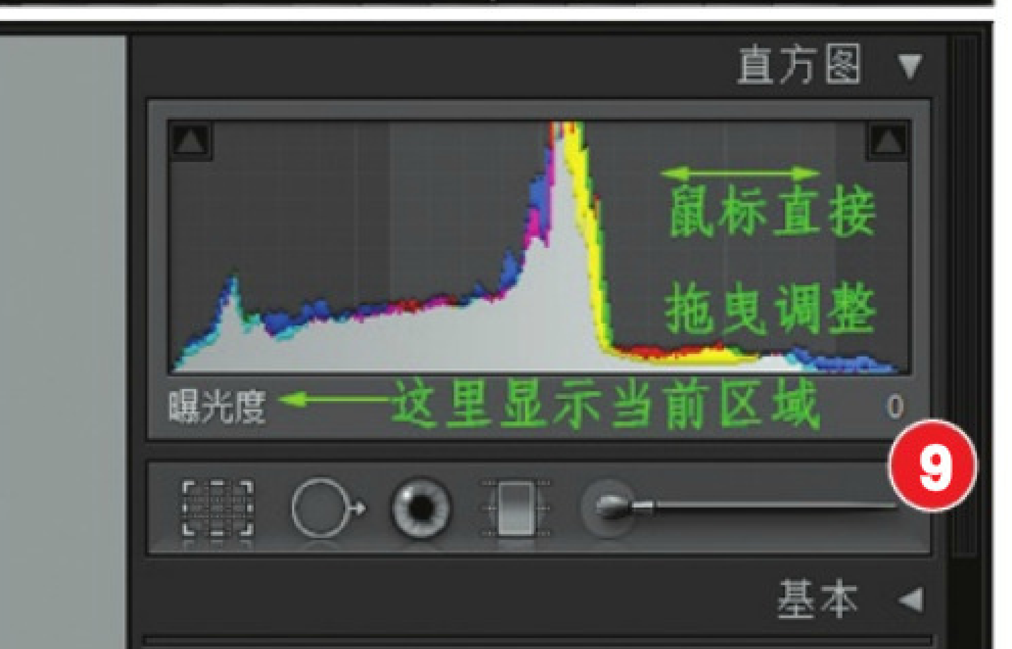




小提示： 进入“修改照片”窗口的快捷键是“Ctrl+Alt+2”。

1.直接调整直方图

右侧窗格上方是我们最常用的直方图，将鼠标移到直方图上，指针会变成可左右调整式样。在直方图上自左向右移动，其调整区域依次为黑色色阶、补光效果、曝光度和高光修正。如果需要调整某一区域，只需在该区域左右拖曳鼠标即可（如图9）。



2.神奇的渐变滤镜——用于全局性调整

直方图下有5个工具，其中污点去除、红眼工具在修图中比较好用。渐变滤镜为我们调整整体照片有很大帮助，其原理是在照片上添加一个渐变蒙板，然后根据设定的参数进行调整。比如我们经常会遇到上半部分曝光过度，而下半部分则曝光正常。这时对照片只需调整照片的上半部分曝光。因此单击“渐变滤镜”，在照片上拖曳出一个渐变范围（注意，渐变范围可按需要进行360°调整），最后在下方显示的曝光度、亮度等参数中进行调整，效果将立即在照片上显示出来（如图10）。



3.神奇的调整画笔——用于局部调整

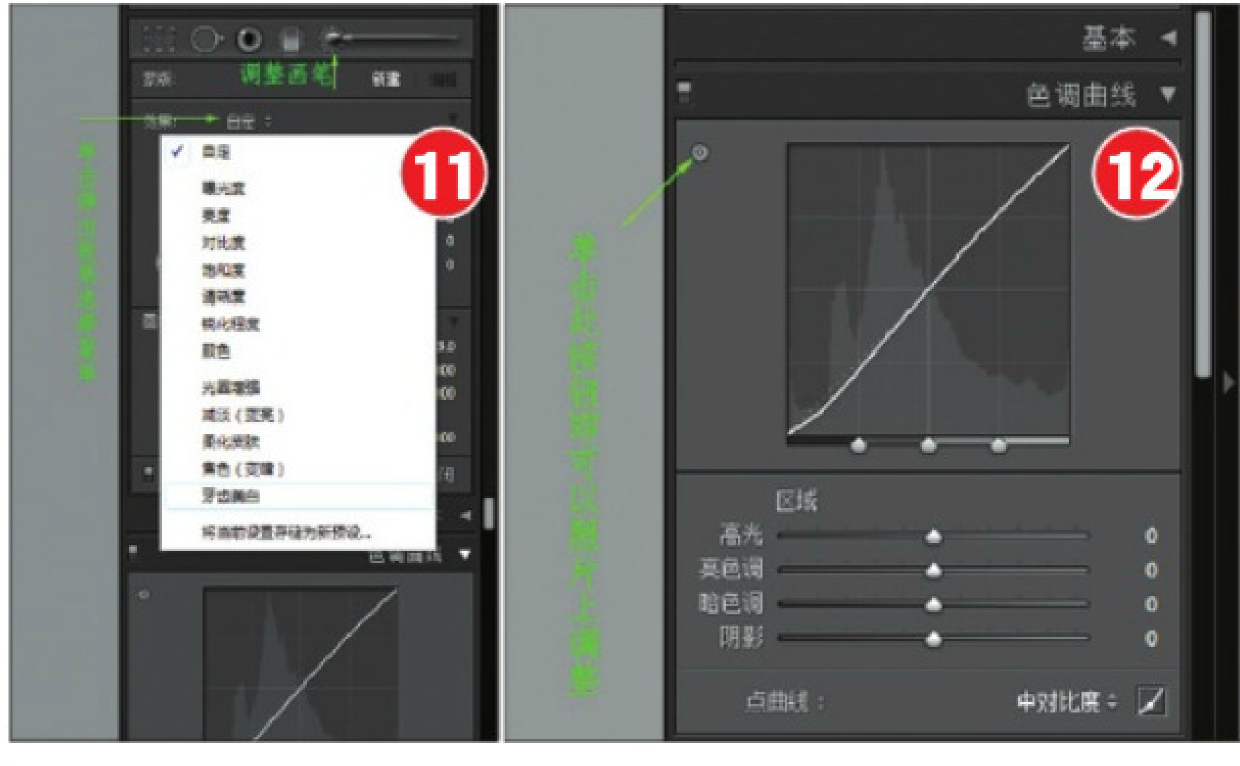
调整画笔的功能在参数设置上与上述渐变滤镜相同，不过它作用于照片局部调整。除了实现类似上述手动调整曝光度、亮度等功能外，还可通过Lightroom的预设快速完成调整。比如需增亮照片人物的牙齿，只需单击“效果”下拉框，从弹出的菜单中选择“美白牙齿”，再将鼠标移动照片上牙齿位置进行涂抹即可。如果要调整画笔参数，可在右侧“画笔”栏中设置画笔的大小、羽化、流畅度等（如图11）。

4.直接在照片在调整曲线

“曲线”的调整在修图中非常重要，Lightroom中不仅可以在右侧“色调曲线”按常规方式进行曲线调整外，还可以直接在照片上的相应位置进行按需调整。仔细观察“色调曲线”栏内左上角有一个小圆圈按钮，该按钮即为“通过在照片上拖动来调整色调曲线”按钮。单击该按钮，将鼠标移动照片上的需要调整的位置，按住鼠标拖动调整到满意即可。在调整过程中，不仅可以直接预览到调整效果，而且也可以在“色调曲线”栏中看到曲线调整的变化（如图12）。



小提示： 可直接在照片上调整是该软件的特色，在调整色相、饱和度等诸多参数时都可运用，只要该参数栏的左上方有个调整的小圆圈即可（如图13）。





5.任何时候都能重新来过

如上所述，Lightroom对照片的调整只记录下了调整参数，没有对照片做实质性的修改。因此任何时候都可以“复位”，甚至修改数天后也没问题。复位参数有两种方式，一是对个别参数进行复位，双击该参数的标题即可，比如要将调整的曝光度复位，只需双击“曝光度”（**如图14**）。二是对整张照片的调整的参数进行复位，回到原始照片状态，单击右侧窗格下方的“复位”按钮即可（**如图15**）。



6.为照片快速应用各种效果

光影魔术手等软件吸引人之处就是可以快速为照片添加各种效果，减少了学习的难度和处理的时间，Lightroom也提供了类似功能。比如要创建仿旧照片的效果，可单击左侧“预设”栏内的“Lightroom预设”，在下方的所列的各种效果中找到并单击“仿旧效果”（**如图16**）。

小提示： 如果需要更多的预设，可以在网上搜索，找到许多热心人提供的免费预设。在“预设”栏内的“用户预设”上单击右键，在弹出的快捷菜单上选择“导入”命令，再选择下载的预设文件，就可完成预设的导入并在软件中使用（**如图17**）。



7.用快照保存多个修改版本

利用Lightroom的快照功能，不仅可快速返回到创建快照时的状态，还可结合快照和复位功能，为照片创建无数的效果模板供以后调用。对于修改完成的照片，单击左侧“快照”栏上方的“+”按钮，在弹出的对话框中输入该快照的名字，这样一个快照就创建了。接着，可以继续修改照片，或者按前述方法单击“复位”按钮重新开始，完成修改后再创建一个快照。以后如果需要调用，只需在该栏中单击某一快照名即可（**如图18**）。由于软件只记录修改参数，所以通过这种方法即使创建再多的快照也不会对存储空间产生压力。

8.Lightroom的格式刷

如果两张照片需要调整的参数一样，是否需要重复操作呢？答案是否定的。Lightroom提供了类似Word的格式刷功能，可以将修改完成的照片上的参数通过复制、粘贴的方式迅速应用到其他照片上。首先使修改完成的照片处理于编辑状态，然后单击左侧窗格下方的“复制”按钮，软件会弹出“复制设置”对话框，勾选需要复制的参数后按“复制”按钮，使需要修改的照片处于编辑状态，单击左侧窗格下方的“粘贴”，之前所选的设置就会应用到该张照片（**如图19**）。



9.批量修改照片

“复制”和“粘贴”可以解决两张照片间的参数传递问题，但有时我们可能在一个场景下拍摄了一批照片，对这些照片的参数调整是相同或相似的。如果采用一张一张修改的方式，可真是费神费力的苦差事。我们可以使用“同步”功能，在下方的图片预览中单击修改完成的照片，然后通过按住Ctrl键（单张照片选择）或Shift键（一次性选择）来选择需要同步的照片。完成后单击右侧窗格下方的“同步”，在弹出的“同步设置”对话框中选择需要同步的参数，完成后按“同步”按钮即可完成照片的批量修改（**如图20**）。





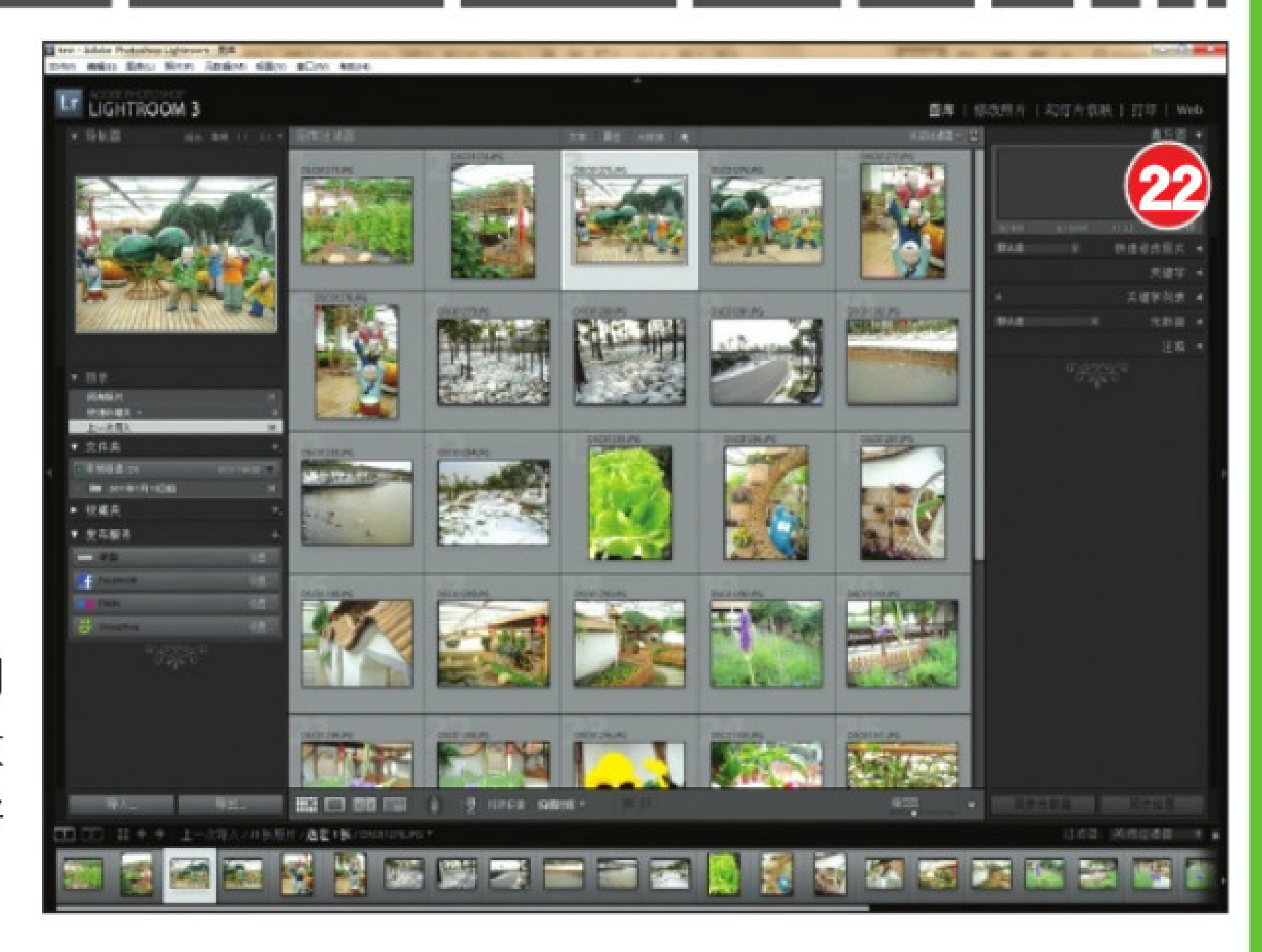
10.两个小功能

在修改照片过程中，还有两个非常实用的功能推荐大家使用。一是对比功能，单击预览照片左下方的“切换各种修改前和修改后视图”，预览照片会一分为二，方便查看修改前后的情况（**如图21**）。单击该按钮右面下拉按钮，可进一步设置对比窗口的显示模式，如上下对比显示等。二是“L键”，按键盘上的“L”除了可调整照片外，屏幕上无关内容的亮度会变暗，可排除干扰专心修图。



图库篇——成千上万也不怕

除了提供无损照片修改的强大功能外，Lightroom也特别适合管理成千上万的照片，使查找需要的照片不再成为数码时代的痛苦。单击软件右上角的“图库”按钮，可以切换到图库窗口。图库窗口也分为3栏，左侧为导航和发布栏窗格；中间为照片预览窗格，默认以网格形式显示；右侧为修改窗格，主要用于修改照片的关键字、元数据等参数（**如图22**）。



1.删除照片很安全

删除照片是经常进行的操作，不过我们会碰到误删情况，删除前预览一下要删除的照片是非常安全和有效的方法。Lightroom一般在导入照片后开始剔除拍摄不好的照片，所以我们以此为例。

查看刚导入照片最方便的方法是单击左侧“目录”栏下的“上一次导入”，中间会以网络形式显示所有导入的照片。如果不需要某张照片，可以在该张照片上单击右键，在弹出的菜单上选择“设置旗杆→排除”命令（快捷键为X）。设置完成后，照片会减淡显示以示区别（**如图23**）。全部设置完成后，单击菜单“图库→启用过滤器”命令，接着再单击菜单“图库→按旗标过滤→仅有排除旗标的照片”命令，这时中间的照片预览窗格仅显示设有排除旗标的照片了（**如图24**）。再次仔细查看这些照片，如果有不需要删除的，可以在该张照片上单击右键，在弹出的菜单上选择“设置旗杆→无旗标”命令（快捷键为U）。确认完毕后，单击菜单“照片→删除照片”命令，软件会弹出“确认”对话框，如果选择“从磁盘删除”，那么这些照片会物理上被删除。如果选择“移去”，它们则会在Lightroom的数据库中被剔除，原照片不受影响（**如图25**）。







小提示： 除了上述方法添加旗标外，还可通过工具栏的方法。单击中间预览窗格右下方的向上箭头按钮，在弹出的菜单上选择“旗标”命令后旗标按钮会出现在预览栏下方的工具栏中。单击某一旗标即可为当前照片添加相应的旗标（**如图26**）。



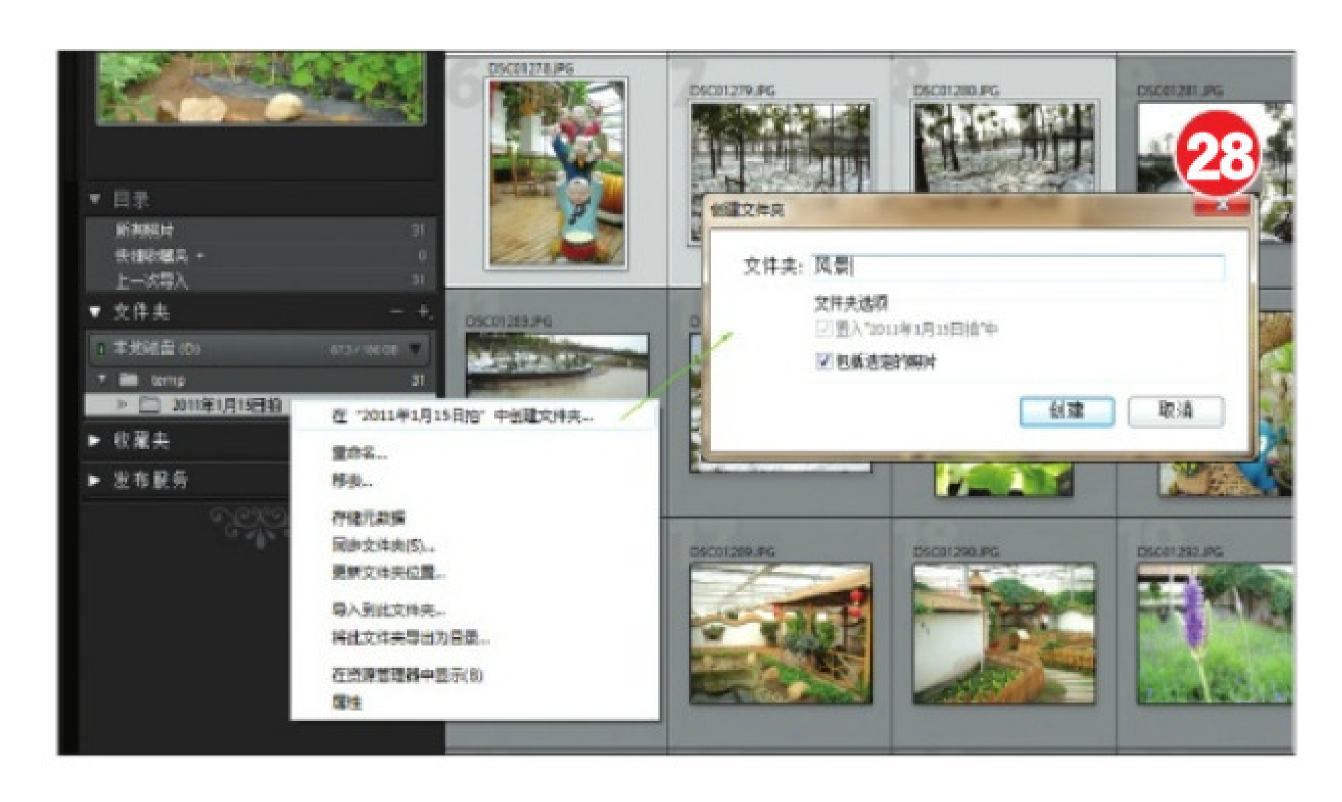
2.批量重命名很方便

批量重命名照片也是常用的照片管理操作，在Lightroom中也能轻松完成。不过需要注意的是，重命名与照片修改不同，不是“虚拟”操作。重命名后，所对应的照片文件名会被真实修改，用户可在资源管理器中查看到这种修改。选择需要修改的照片，单击菜单“图库→重命名照片”命令（快捷键为F2），在弹出的对话框中按提示为这些照片设定重命名规则（**如图27**）。完成后，单击“确认”按钮即可。



3.精细分类很简单

通过前面的介绍，我们知道照片导入只是在软件中作一个登记。因此，照片导入后，左侧“文件夹”栏会显示这些照片实际所处磁盘位置。我们可以单击相应的文件夹以显示其中的照片。有时，我们对于某一文件夹内的照片需要做进一步的分类，再创建一个或数个文件夹。这时只需在预览栏中选择好照片，然后在左侧“文件夹栏”内相应文件夹上单击右键，在弹出的菜单中选择“在XXX中创建文件夹…”命令（其中XXX位置会显示当前文件夹名）。在然后弹出的“创建文件夹”对话框中，输入分类名（也是磁盘中子文件夹名）并确保“包括选定的照片”复选框被勾选，完成后单击“创建”命令。这样，新的分类被创建，所选的照片也会一并移到该分类中（**如图28**）。需要再次强调的是，这一操作也是物理操作，在资源管理器中可以查看到该文件夹被真实创建，相应的照片被真实移到该文件夹下。

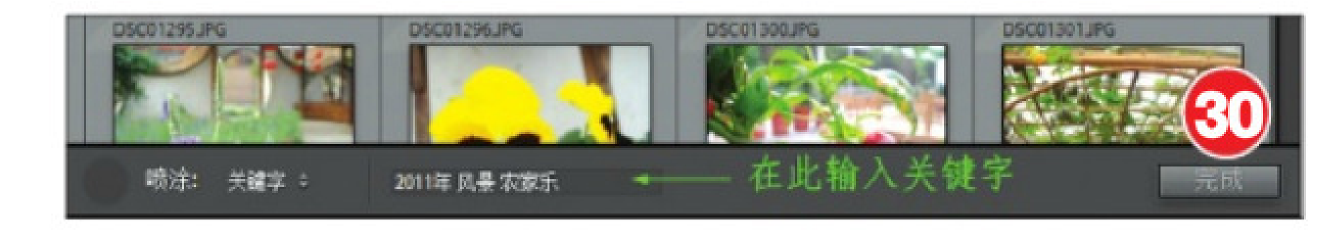


4.喷上关键字

为照片添加关键字是为了方便今后的搜索。笔者一般按姓名、时间、地点等为照片添上关键字。这时，以后搜索时只需在关键字中输入相应的内容就可以方便地筛选出需要的照片了。

为照片添加关键字时，除了先将具有相同关键字的照片选中，再在右侧“关键字”栏中输入相应关键字外（**如图29**），Lightroom还提供了一种别致的喷涂关键字方法。单击中间预览窗格下方工具栏上的“喷涂工具”按钮，该按钮的右侧会出现供输入关键字的文本框（**如图30**）。输入完成关键字后，用鼠标在需要添加该关键字的照片上单击，喷涂完成后单击右下方的“完成”即为照片添上了关键字。







小提示： 为了便于以后查找照片，除了添加关键字的方法外，还可为照片添加星级和色标。这些操作与前述添加旗标的方法相同，也是多数照片编辑软件共同的方法，这就不具体介绍了。

5.同步元数据

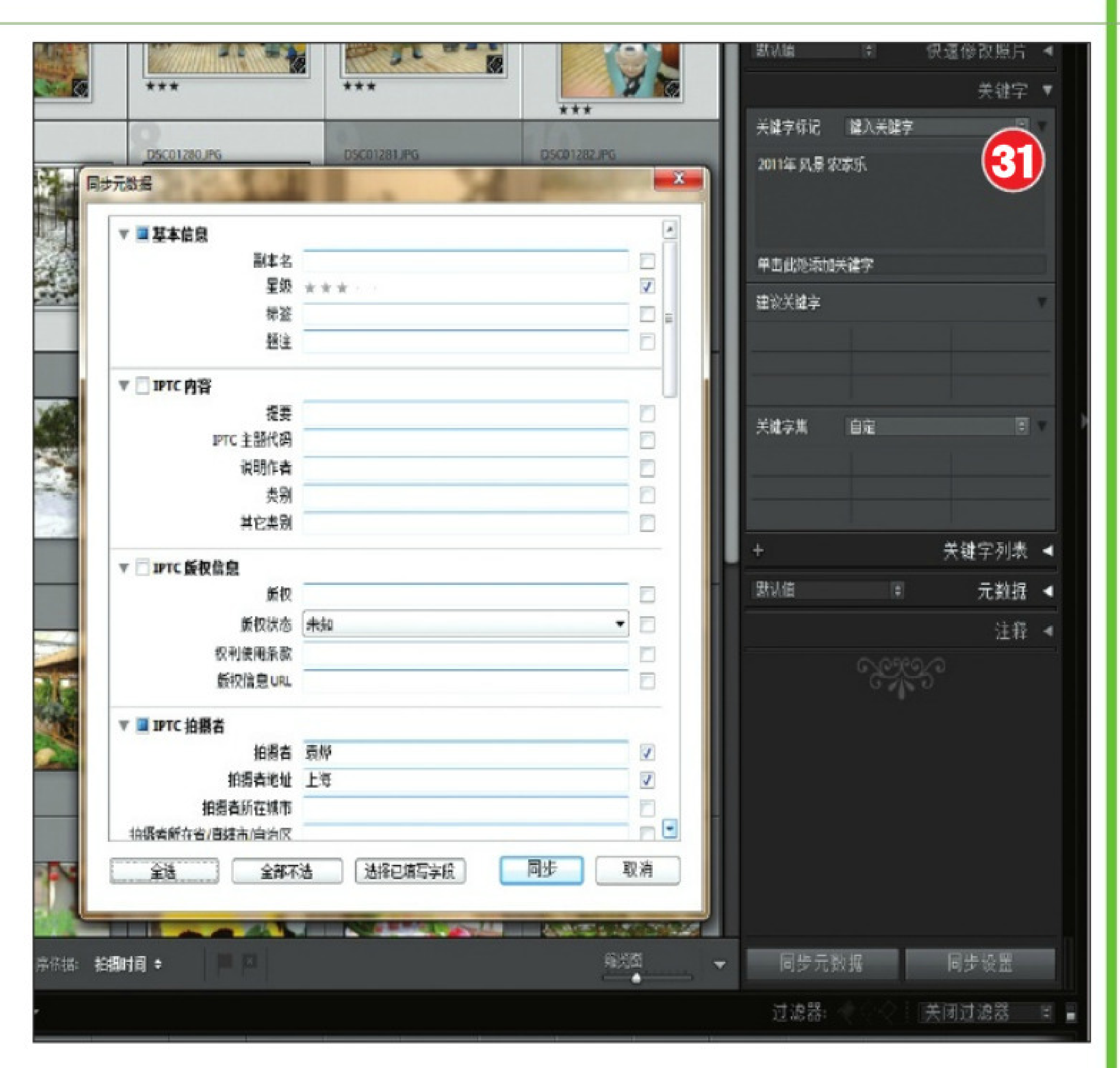
添加元数据是多数照片编辑软件都具备的功能，不过Lightroom可采用同步的方法批量为照片添加。与同步照片修改参数一样，操作时首先选择源照片，接着再选择所有目标照片，完成后单击右侧窗格下方的“同步元数据”。这时软件会弹出“同步元数据”对话框，并默认显示源照片中已有的元数据。不同的是，这些元数据是可以修改的，也就是说源照片上的元数据实际只是个模板，能减少输入时间。修改完成后，单击“同步”按钮，所选的照片将被添加上这些元数据（**如图31**）。

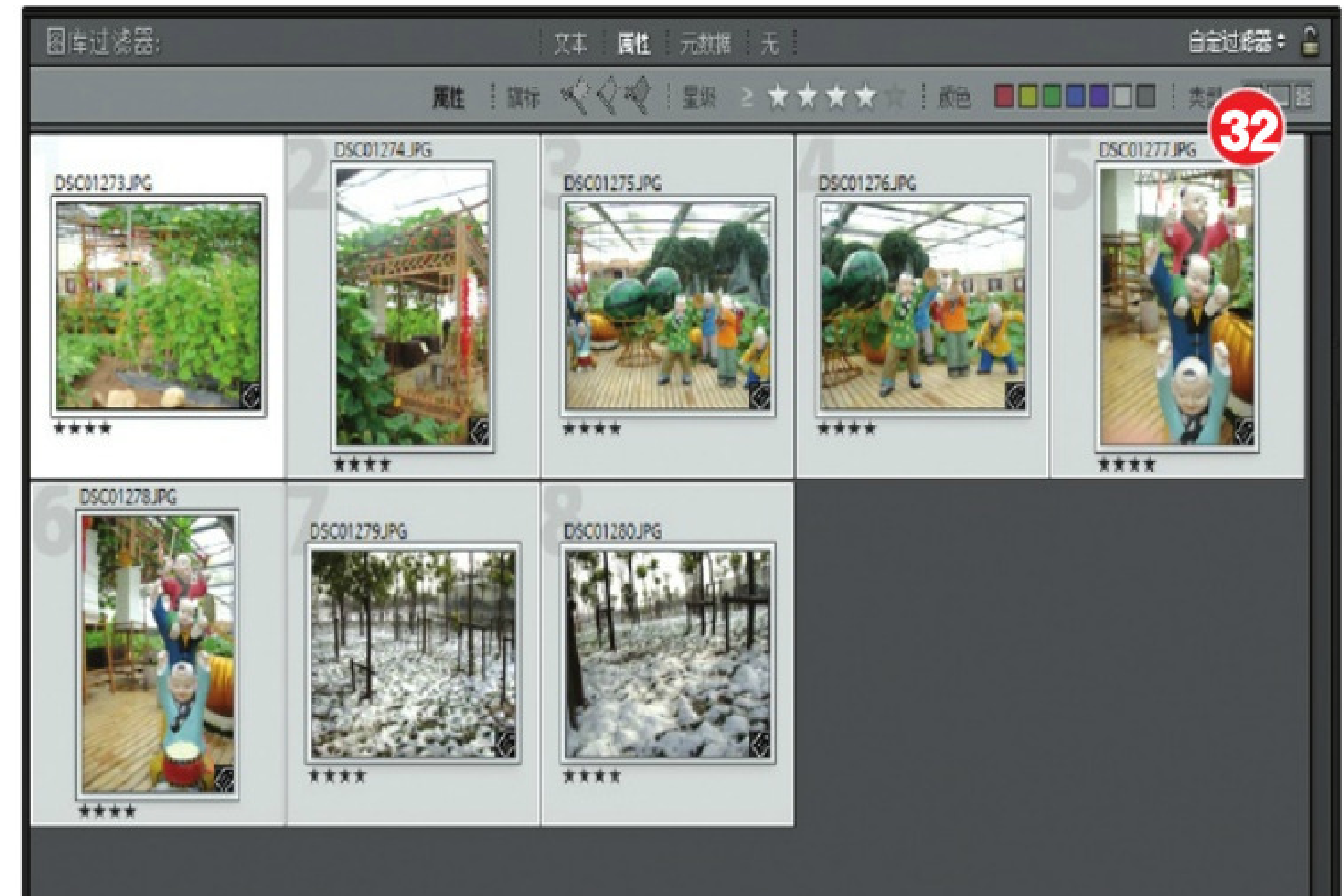
6.快速筛选出需要的照片

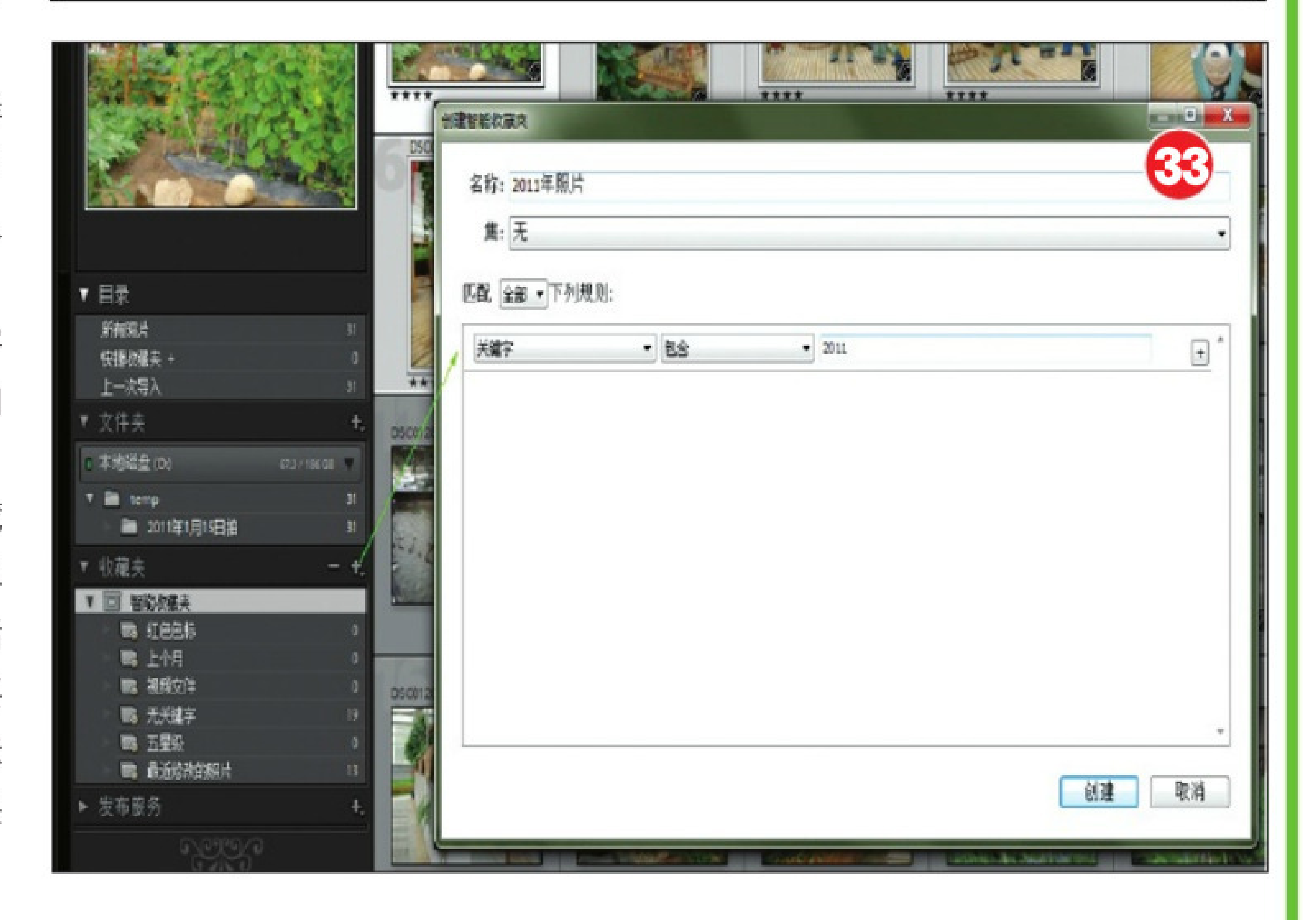
如果为照片添加了适当的关键字、元数据或者星级等等参数，那么即使成千上万的照片，要在Lightroom中找到需要的照片是件轻而易举的事。中间预览窗格的上方是图库过滤器工具栏，提供了文本、属性、元数据等各种查找方式。比如我们需要查找星级都为4星的照片，只需单击“属性”，并在下方星级位置点亮4颗星，这样预览窗格将只显示当前文件夹下所有大于4颗星的照片（**如图32**）。当然，我们还可以在“文本”筛选方式中通过输入关键字的方式查找照片，由于这些操作都与前述类似，就不一一加以说明了。

7.智能收藏夹

这是Lightroom的一个神奇功能，与普通的筛选照片不同，一旦创建了智能收藏夹，凡是符合条件的照片都会自动添加到该收藏夹中，而无需再手动干预。比如我们需要有个智能收藏夹显示2011年所拍的照片，可以在左侧窗格的“收藏夹”栏上的“+”按钮，在弹出的菜单中选择“创建智能收藏夹…”命令。在随后弹出相应的对话框中，在“名称”文本框输入该收藏夹的名称，如“2011年照片”，在“匹配”栏中设定条件，如要求关键字包括“2011”（单击旁边的“+”可添加更多的条件，用于更复杂的条件设定）。完成后，单击“创建”按钮就可将该收藏夹添加到智能收藏夹栏下了。以后只要单击该收藏夹，就会显示全部关键字包括2011的照片了（**如图33**）。有一点需要注意，照片放入收藏夹并不改变照片实际存储的位置，收藏夹中显示的只是一个快捷方式。

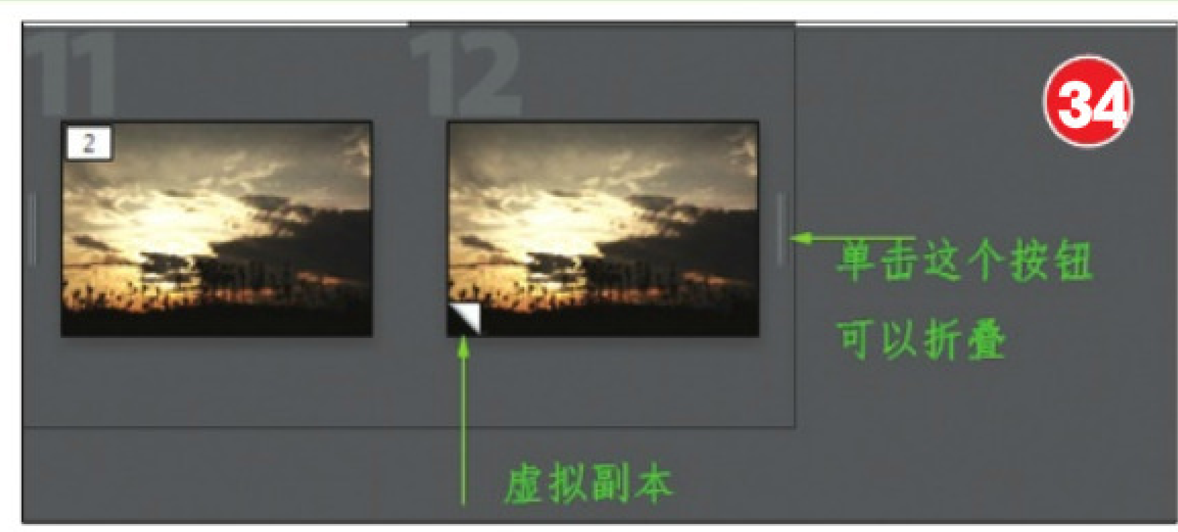






8.虚拟副本很实用

虚拟副本也是笔者喜欢Lightroom的原因之一。前面我们讲过可以通过快照的方法为照片创建多个效果以方便调用，不过这个方法毕竟不方便，也无法一次显示出来。比如我们需要通过Lightroom的幻灯片功能一次展示一张照片的数个效果版本，这时就可以用虚拟副本了。选择需要创建虚拟副本的照片，单击菜单“照片→创建虚拟副本”命令（快捷键为“Ctrl+‘”），这时在这张照片旁边会出现与源照片一模一样的一张新照片，并在照片左下角以“折角”表示该照片为虚拟副本（**如图34**）。我们可以在“修改照片”窗口对虚拟副本进行编辑修改，除折角外感受不到其他任何区别。虚拟副本没有数量限制，不会因此产生许多照片——Lightroom中一切都是“虚拟”的。





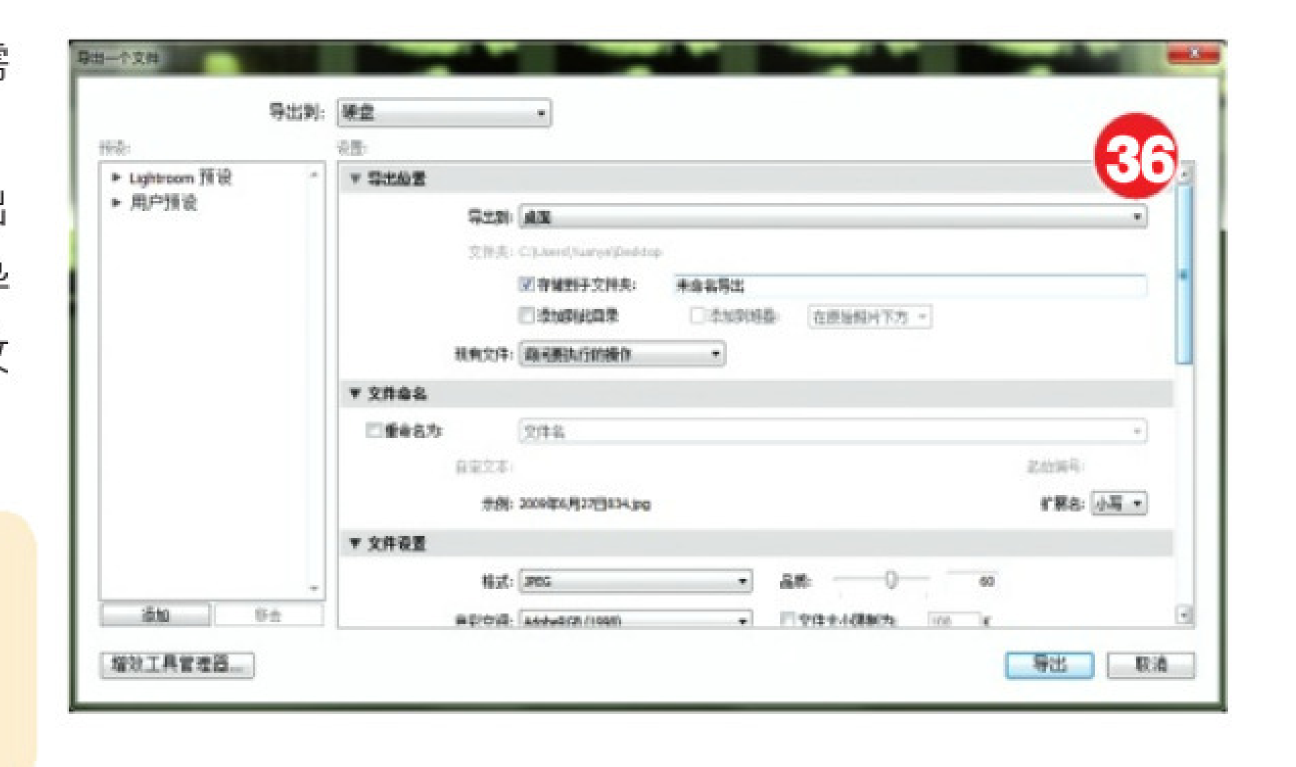
9.堆叠功能更方便

所谓堆叠，就是将一组照片合并在一起以节约显示的空间。比如我们为一张照片创造了多个虚拟副本，默认情况下Lightroom会按排序设置与其他照片一样“平等”显示在中间预览窗格中。有时这样会对我们查看照片产生影响，如果将这些照片都合并在一起，类似于在预览窗格中创建一个图片文件夹，需要时再展开显示将方便很多。要创建堆叠，首先选择需要归类的照片，然后单击菜单“照片→堆叠→组成堆叠”命令就可完成操作。发现照片没有合并在一起？没有关系，单击一下“S”键就可折叠堆叠，再按一次“S”键堆叠又会被展开（**如图35**）。

锦上添花——你还需要知道的一些功能

1.导出需要的照片

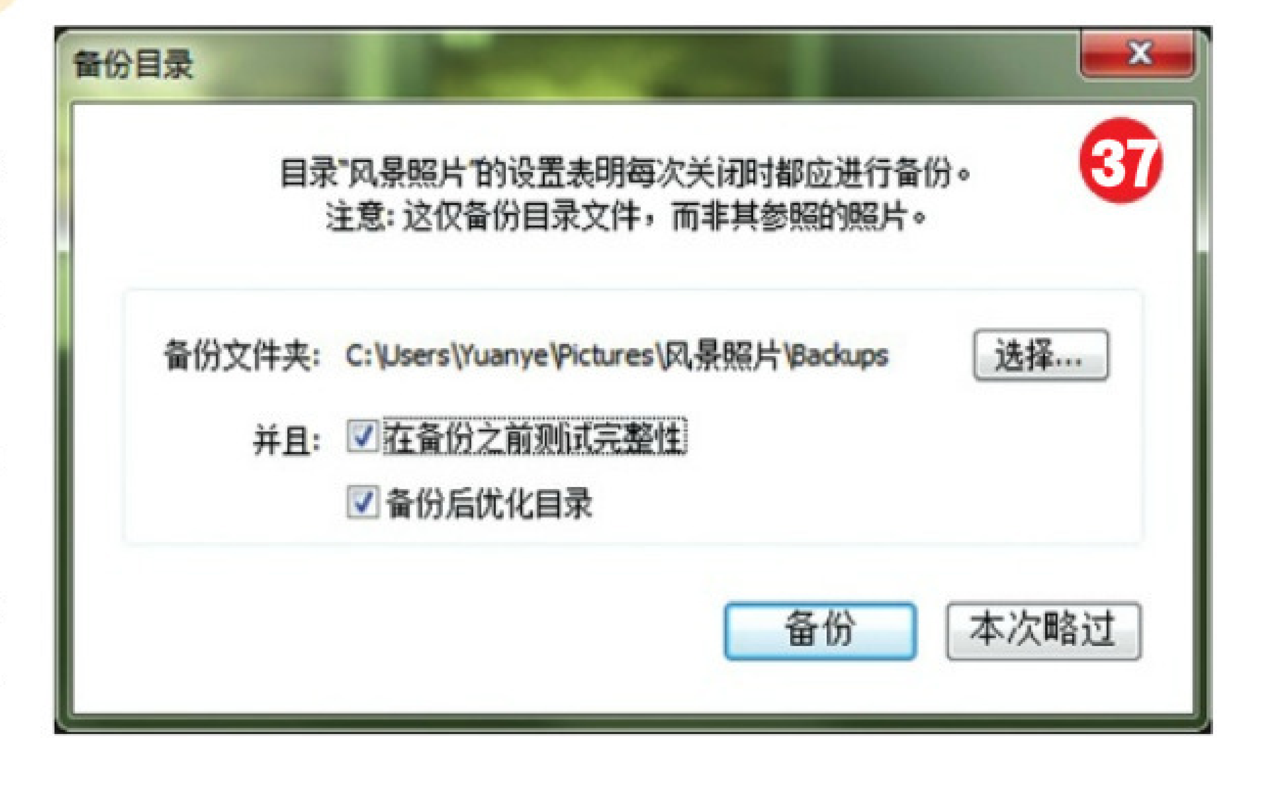
由于在Lightroom中的任何修改都是虚拟的，所以如需将软件中修改后的照片拿去冲印，就要将该照片进行输出。具体操作是选择需要输出的照片，单击菜单“文件→导出…”，软件会弹出相应对话框，进行必要设置后（特别是导出位置和文件格式），单击“导出”按钮即可得到经过修改后的真实照片了（**如图36**）。



小提示： 如果需要将照片导出后用于Photoshop等软件进行再编辑，可选中照片后单击菜单“照片→在应用程序中编辑”，再选择相应的子菜单命令即可。

2.目录备份十分重要

目录是Lightroom的基础，英文版对应的是“Catalog”。在Lightroom中，“目录”与“文件夹”不是一个概念。目录其实是一个文件，Lightroom是将所有照片的原始信息、修改的参数等都记录在该文件中。因此，目录被删除或破坏且没有备份的话，那么我们在Lightroom中所做的一切都将化为乌有，这点希望大家能牢记。Lightroom提供了自动备份功能，每周第一次使用后，在退出软件前都会弹出“备份目录”对话框，设置备份位置后单击“备份”按钮即可在指定位置保存一份备份（**如图37**）。





小提示： 目录实际上就是一个记录照片信息的数据库。单击菜单“文件→新建目录”可随时创建新目录。因此我们可按不同分类方式创建不同的目录（如工作用途、个人用途等），并将照片导入不同的目录中。



操作系统大变身？解读Windows 7 SP1

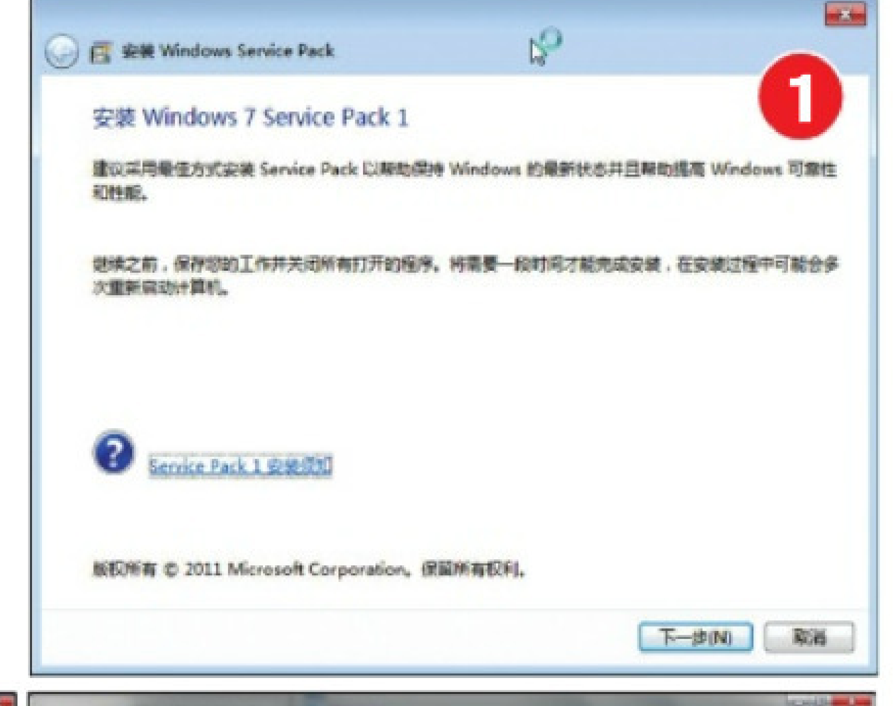
■广东 GZ
■北京 原子狗

关键字：SP1 性能

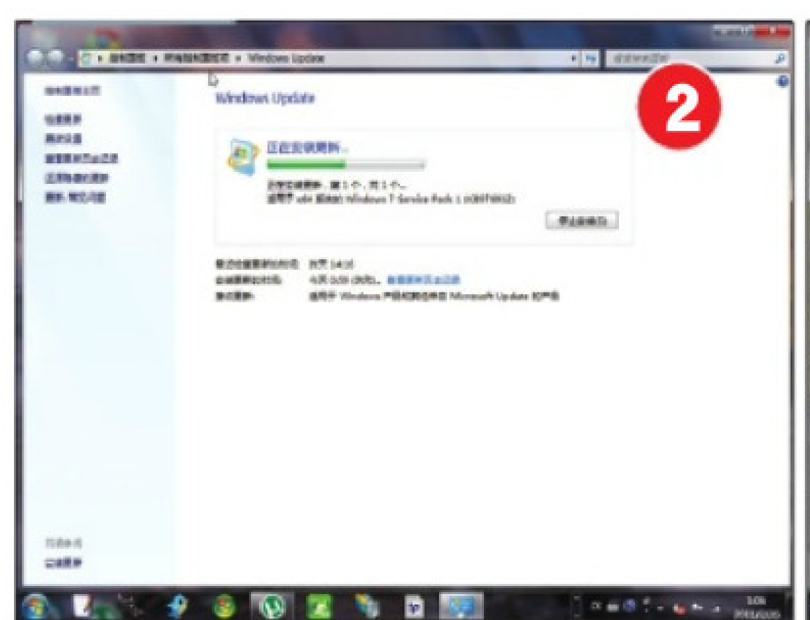
编者按：2011年2月末，微软正式发布了Windows 7/Server 2008 R2的第一个服务包（Serive Pack 1，下文简称“SP1”），微软低调地宣称此服务包仅仅是之前更新补丁的合集，不过事实真是如此吗？本文会探讨补丁包带来的功能变化，并考察它在性能上会给Windows 7带来的影响。喜欢根据数字图表判断性能改进的读者，可直接跳到本文的第二部分查看。

Windows 7 SP1——性能和效率上的更新

对个人用户而言，有两种方式安装SP1，一种是下载独立安装（图1），另一种是通过Windows Update更新（图2）。无论采用哪种方式，都必须保证系统所在分区有足够的升级空间，例如基于x86的独立安装需要4.1GB，而x64甚至需要7.4GB，如不满足会导致SP1安装失败（图3）。成功安装SP1后，除了系统信息窗口的版本提示外，用户根本感觉不到升级前后的区别，由于几乎没有功能性的更新，这样的结果也不算出乎意料（图4）。不过细究Windows 7 SP1的更新文档后发现，SP1还是有不少系统性能和效率上的更新，这些更新或能在理论上提升软硬件的工作效率，或能改善客户端和服务器的用户体验。



1


2


3


4

1.改进的HDMI音频设备性能

这个特性是对Windows 7用户体验的提升，由于有少部分用户反映在Windows 7重启后，可能会丢失与HDMI音频设备之间的连接，此问题在SP1中得到了改进，确保两者间的连接不再中断（图5）。HDMI是大部分用户都已熟悉的概念，这里不再深入解读。



5

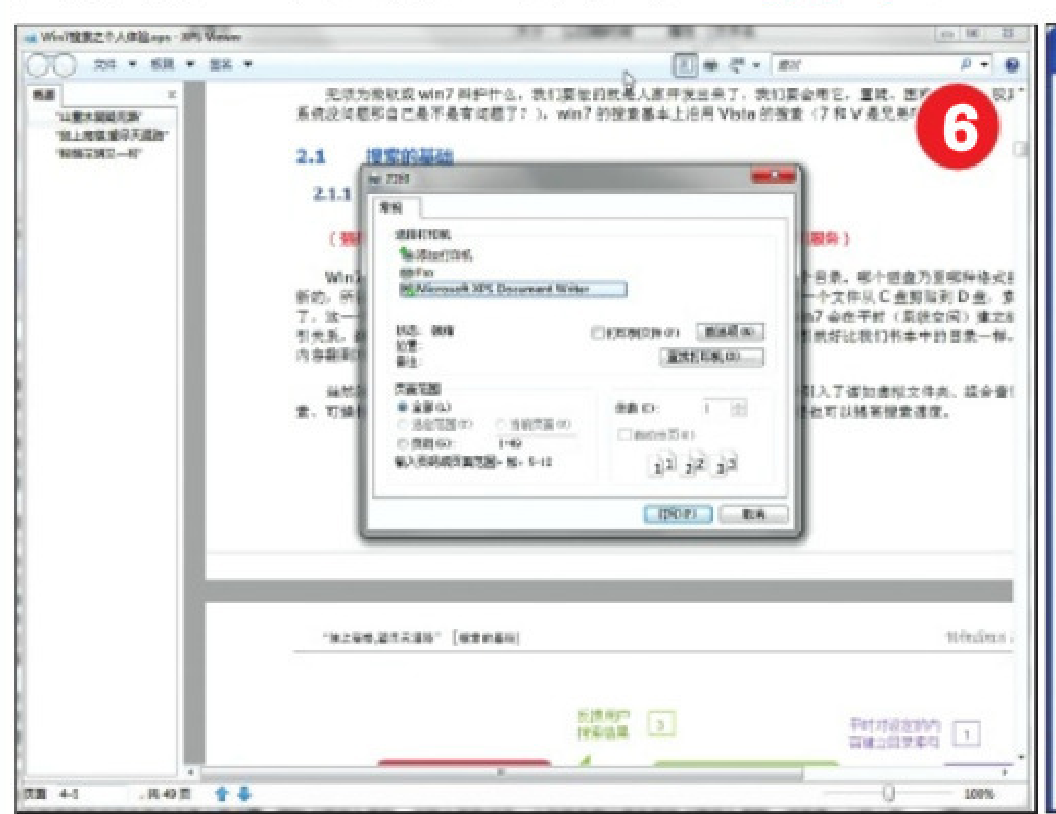
2.更正打印XPS文档时的方式

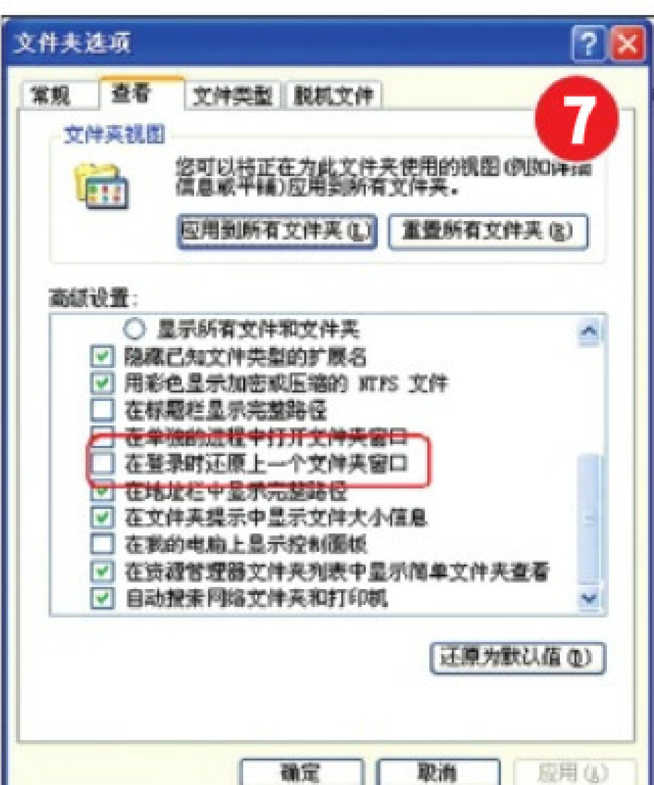
同样是修正性的更新，早些时候微软收到一些用户的反馈，他们在打印包含纵向和横向页面的XPS文档时，XPS Viewer将依据整体的纵向或横向

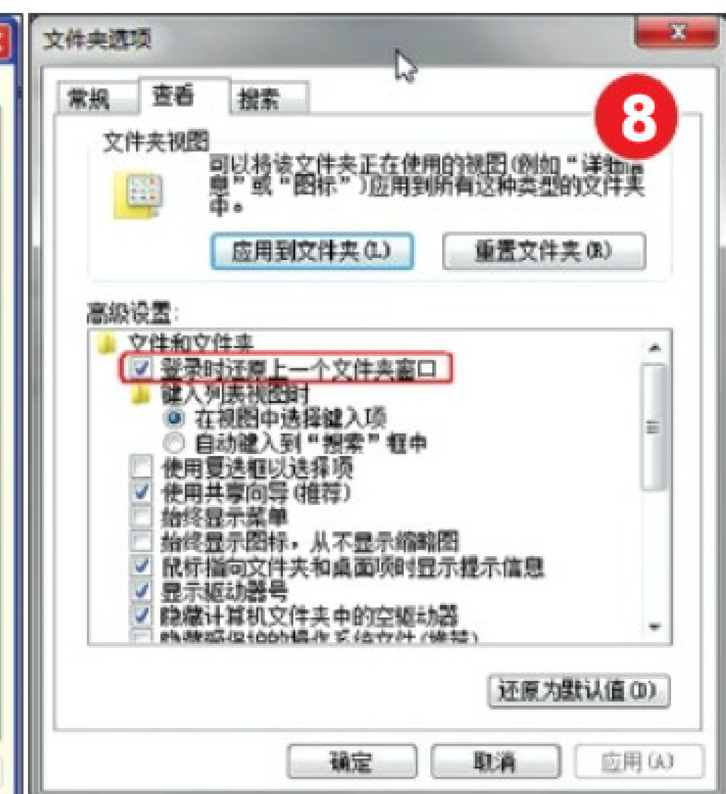
模式来打印所有页面，而不是根据页面实际方向打印，这个问题在SP1中得到了解决（**图6**）。

3.“登录时还原上一个文件夹窗口”功能的改进

此修正能显著改善用户体验，因为早在Windows 95中引入新的资源管理器时，微软就提供了保存上次打开窗口的功能，即用户登录系统时，上次注销时所有已打开的资源管理器窗口都将自动重新打开，帮助用户快速恢复工作环境。不过Windows XP中默认禁用了这一功能，若想实现它，需在文件夹选项中勾选“在登录时还原上一个文件夹窗口”来重新启用（**图7**）。Vista中该功能仍被默认禁用，到了Windows 7时代，微软修改了资源管理器窗口设计，导致测试版Windows 7的“在登录时还原上一个文件夹窗口”功能受到巨大影响，还原的窗口会相互堆叠在一起。于是Windows 7正式版发布时，微软采取了特殊处理，但没达到之前Windows系统中的效果。Windows 7 SP1中，“登录时还原上一个文件夹窗口”功能获得了彻底的修正（**图8**）。







4.支持Advanced Vector Extensions（AVX）

AVX即高级矢量扩展指令集，是一个256位的处理器扩展指令集，以改进高密度集的浮点运算能力，用于多媒体处理、三维建模、数据库和科学计算仿真领域。对普通用户最容易的理解就是SSE指令集的升级，据Intel宣称，Sandy Bridge处理器的AVX进行矩阵计算的时候将比SSE技术快90%，这个数据实在惊人。Sandy Bridge处理器上市时间正是2011年的第一季度，纵观微软和Intel数年的默契合作史，Windows 7 SP1支持AVX指令也属正常。不管怎样，Windows 7 SP1允许应用程序使用AVX指令集，理论上能够大幅提高计算处理能力，尤其是多媒体相关的处理能力（**图9**）。

5.改进了Advanced Format（512e）存储设备的支持

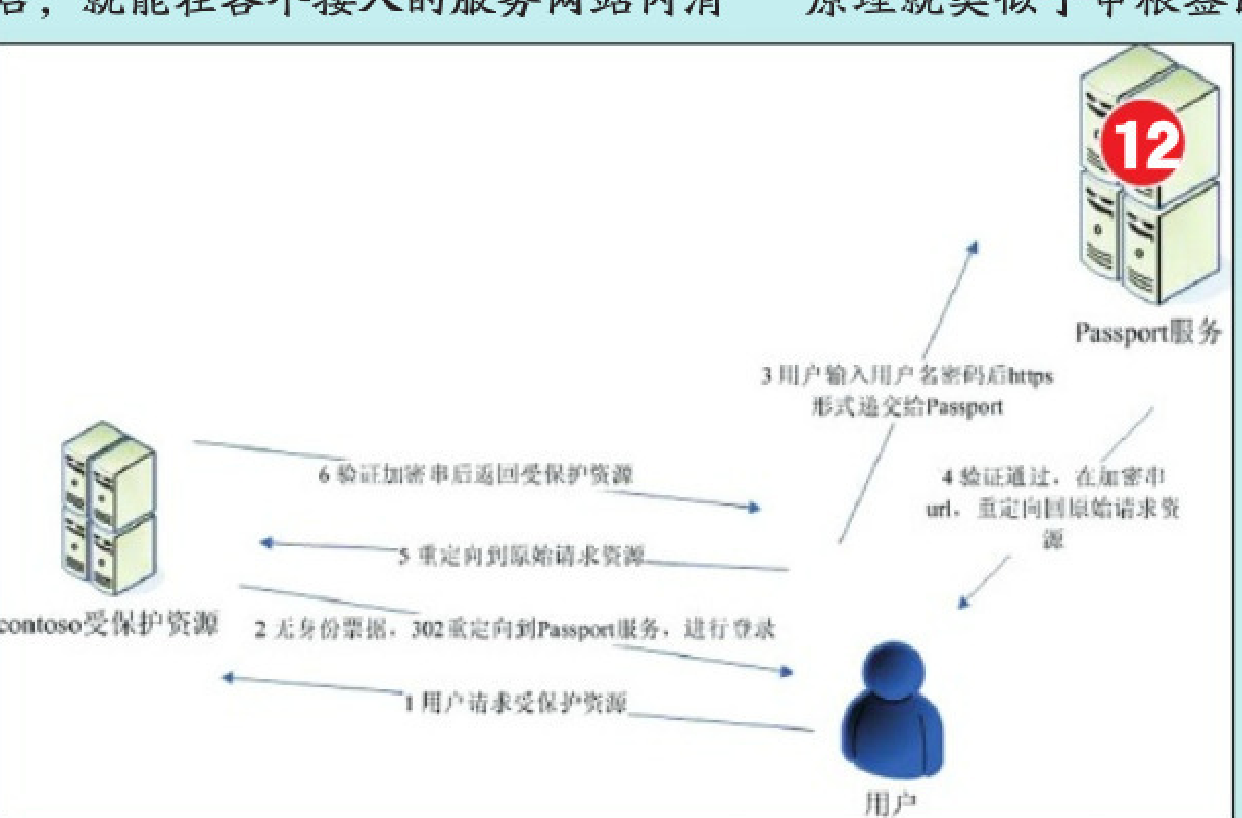
市场上已经有新式的AF硬盘在销售，即物理扇区是4kB扇区格式的硬盘（**图10**）。虽然许多主流的文件系统如UFS、ZFS及ACHI驱动都直接支持4kB扇区硬盘，但目前市面上的AF硬盘为了与之前的BIOS和操作系统兼容（主要是Windows XP），通过固件或其他方式模拟物理扇区尺寸为512Byte，并处理相关的回写操作，这种做法俗称512e。当然以512Byte为单位进行读写时，在AF格式的硬盘上是相对低效和浪费的，并没有真正发挥4kB扇区硬盘的读写优势。Windows 7此前不支持真实4kB扇区，而是通过“KB982018”更新支持了512e的模拟方式，Windows XP则借助硬盘厂商工具（**图11**）。Windows 7 SP1改进了AF硬盘的功能，提升了AF硬盘性能，更新了存储驱动程序，提供检索存储设备物理扇区大小信息的能力。至于何时能直接使用原生4kB扇区，结束模拟512Byte扇区的“过渡期”，可能要等微软彻底淘汰Windows 5.x系统的2014年（WinXP技术支持终止）。Windows 7 SP1理论上提升了硬盘读写效率，能节省更多的存储空间，当然前提是计算机配置了AF硬盘。

6.对第三方联合服务的通信支持

同样是提升用户体验的更新，提供Windows 7客户端与第三方身份联盟服务进行有效通信，提供额外的支持和平台互通，同时提高了通信组织之间的标识和身份验证信息的能力（仅支持 WS-Federation Passive Profile Protocol）。

什么是第三方身份联盟服务？

我们在享受网络服务时需要身份验证，就像登录E-mail需要输入用户名和密码一样。传统验证服务采用Passport验证，简单阐述这个验证流程就是用户的凭据存储在Passport服务器上，而登录时则在Passport服务器上进行验证（图12）。当然如果每访问一个受保护网络资源都要进行身份验证，用户显然难以忍受，于是在PassPort服务基础上发展出SSO（Single Sign-On）技术，SSO是指访问同一服务器不同应用中的受保护资源的同一用户，只需要登录一次，即通过一个应用中的安全验证后，再访问其他应用中的受保护资源时，不再需要重新登录验证。例如对于企业应用环境，有很多的网络应用系统，如办公自动化（OA）系统、财务管理、档案管理、信息查询系统等，用户必须同时牢记多套用户名称和用户密码，如果采用SSO则只需记住一套用户名称和密码，成功登录一个即可无障碍的访问其他应用系统，对企业内部网而言SSO是不错的选择。但互联网上不同网站SSO技术就难以实现了，虽然也有类似互联星空和服务网站的例子，即用户在登录互联星空获得验证票据后，就能在各个接入的服务网站内消费。但这是个完全不对称的例子，即服务网站对于互联星空是一种弱势的依附关系，对于相互平等甚至彼此是竞争关系的网站，例如百度和Google，你能想象百度会愿意将自己用户的身份凭据存储在Google的服务器上吗？反之亦然，没有任何一个网站愿意将用户身份凭据这样关键敏感的数据存储在第三方服务器上，因此互联网为实现类似SSO功能发展出联合身份认证技术。联合身份认证中有两大标准：OASIS组织的SAML和微软支持的WS-Federation。二者主要的区别在于SAML直接使用XML加密和XML签名，这意味着它可以和REST协同工作，而WS-Federation则需要SOAP。这里简单说明下联合身份认证的工作原理，我们知道在欧洲有所谓的申根国家，即签订了《申根公约》的成员国，申根公约的目的是取消相互之间的边境检查点，并协调对申根区之外的边境控制。即持有任意成员国有效身份证或签证的人可以在所有成员国境内自由流动，前往欧洲各申根国旅行只需获得其中一国的签证即可。而联合身份验证的工作原理就类似于申根签证，如果百度和Google是同一联合身份验证联盟成员，那么用户只要登录其中一个网站，也能享受到另一个网站的服务，虽然两个网站服务器在背后会有安全令牌的请求验证过程，但对客户端用户的实际体验是和SSO一样的。



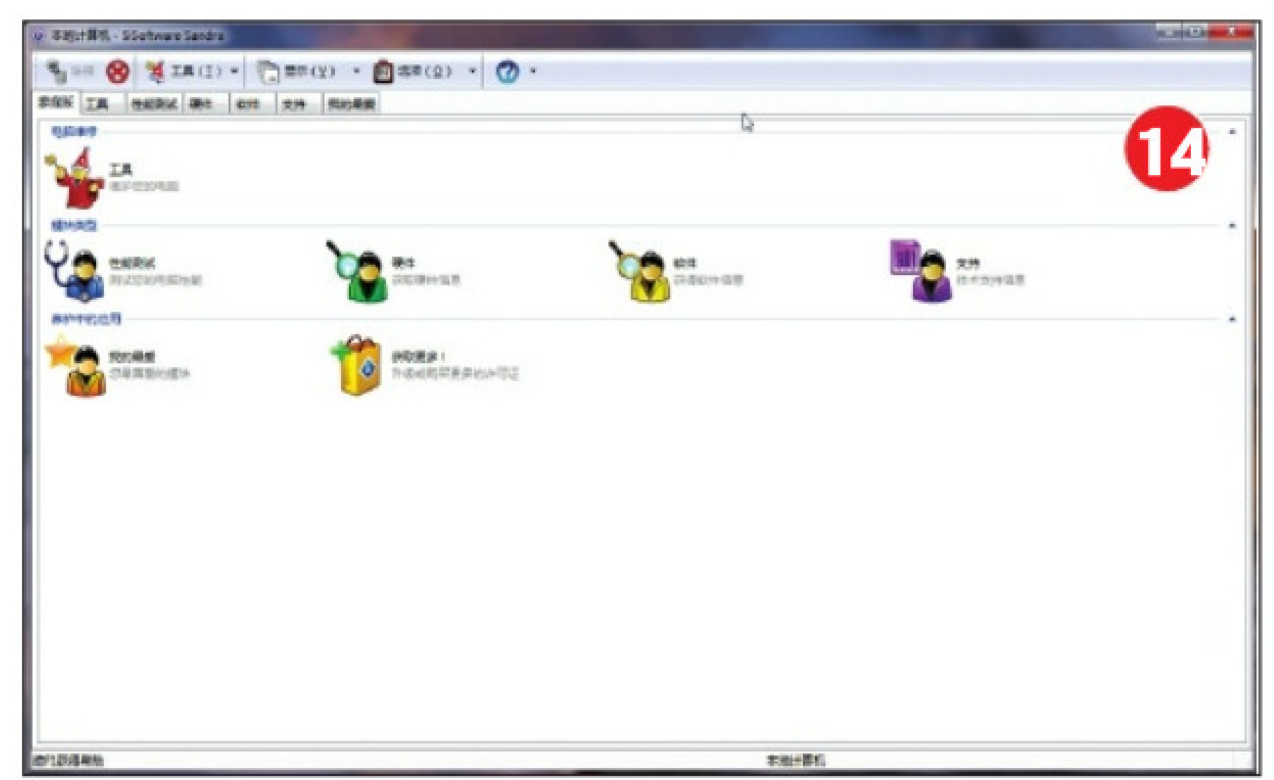
7.增强RRAS和IPSec的身份认证

在IKEv2认证协议中添加了更多身份验证类型，允许在IKEv2协议进行身份认证时，使用其他形式的身份验证类型，例如"E-mail ID、Certificate Subject"。这个特性提供了用户进行安全连接时（VPN），使用IKEv2认证协议时，提供更多的身份验证形式，这同时涉及到服务端和客服端的设置，这里不再进行深入解释（图13）。



测试证明改变——Windows 7 SP1性能测试

尽管微软强调Windows 7 SP1的最大特征是过往补丁更新的集成，不过必要的性能测试仍然不可或缺，笔者采用Sisoftware Sandra 2011作为系统性能的基准测试工具，工具在提供详细的硬件信息基础上，可以做出设备性能的各种基准对比（图14），用户能够直观明了比较Windows 7/Windows 7 SP1不同操作系统下的性能表现。另外采用3DMark Vantage作为多媒体子系统测试的补充，毕竟这是个人计算机最主流用途之一。同时采用模拟日常应用操作的软件工具，作为实际应用体现的补充测试。

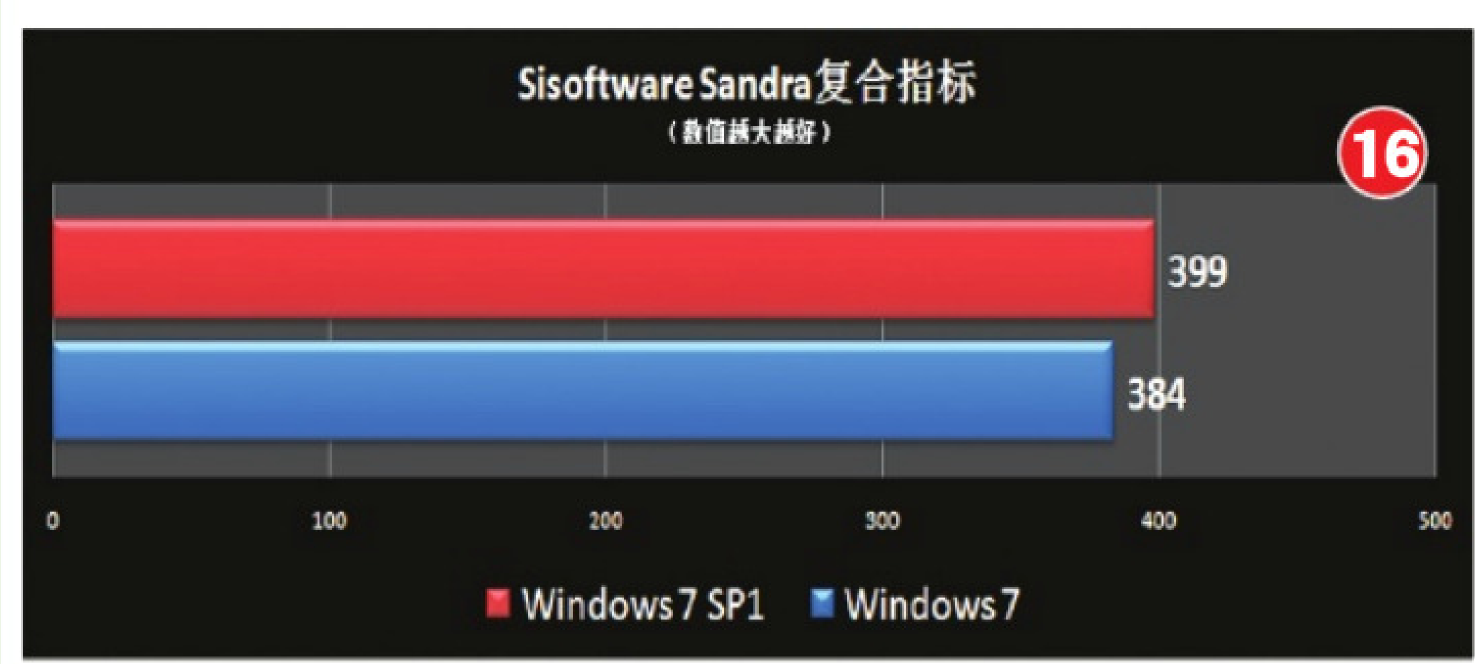


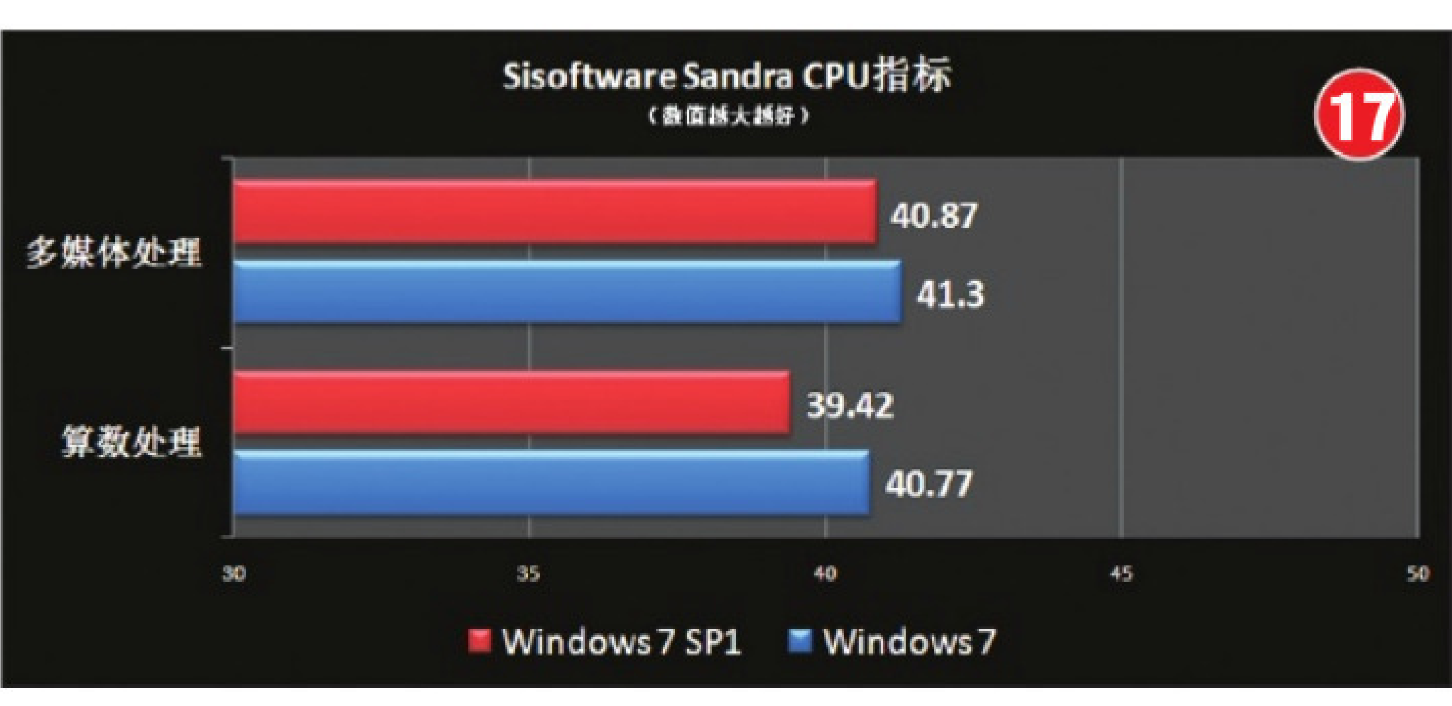
1.Sisoftware Sandra

软件分别测试处理器计算能力、内存带宽、硬盘传输速度以及显卡渲染能力，并综合所有子项成绩作为复合测试得分

（图15）。从复合指标得分来看，Windows 7 SP1的测试结果略微领先Windows 7，考虑到测试必然存在误差，所以这是个基本持平的结果（图16）。那么上文解释的SP1特性是如何提升计算机性能的？具体我们来查看子系统的测试进行分析。

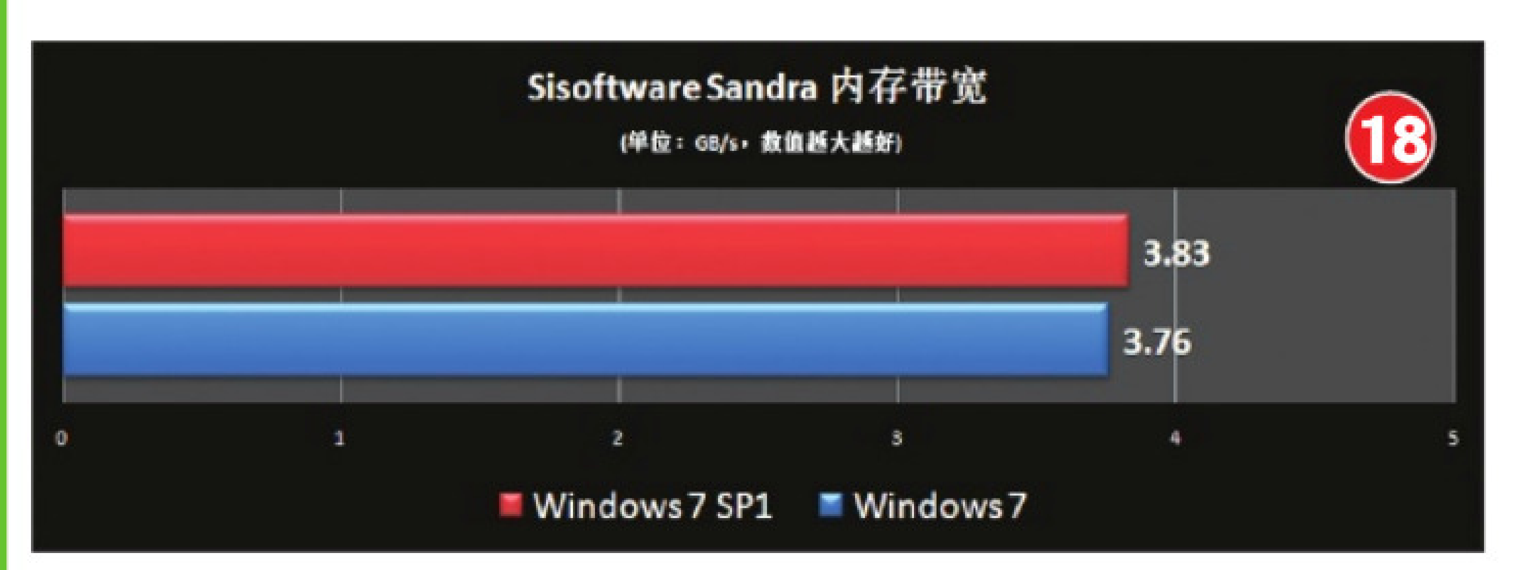






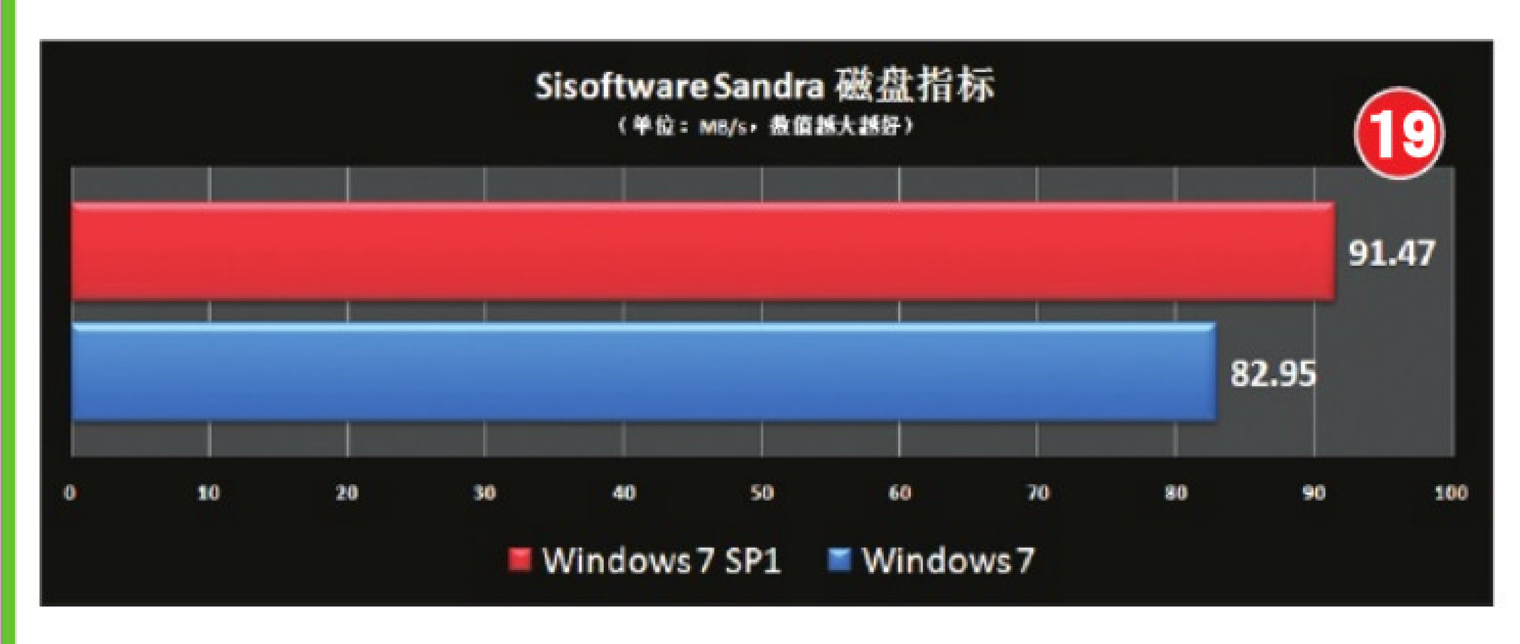
（1）CPU整体性能基准测试

在处理器性能测试中，Windows 7 SP1在算数运算和多媒体运算的成绩上都略微落后于Windows 7，不过最大也不过0.03%的成绩差异，再考虑到Windows 7 SP1发布时测试工具并未同步更新，因此两者的整体测试成绩应该算是基本持平（图17）。由于测试计算机并没有配备最新的Sandy Bridge处理器，之前分析判断对于Sandy Bridge处理器的多媒体运算成绩大幅上升的理论也无从判断，但即使用Sandy Bridge处理器进行测试，应该也无法得到理论分析上的测试结果，因为测试工具不支持AVX特性，可见Windows 7 SP1对于现有计算机处理器的运算能力不会有太多帮助。



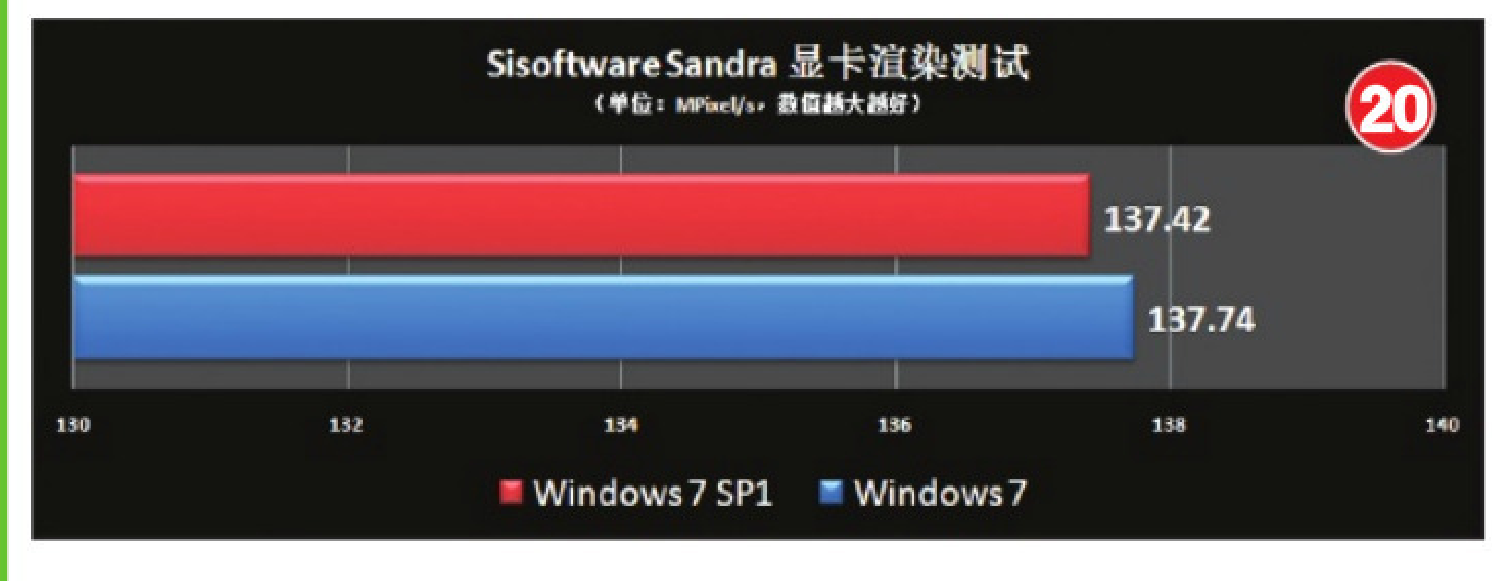
（2）内存带宽基准测试

在内存带宽测试中，Windows 7 SP1略微领先于Windows 7，不过实际成绩差异实在是过小，可看做是个体差异，所以Windows 7 SP1对于现有计算机内存带宽性能的提升同样不会有太多帮助（图18）。



（3）存储传输带宽基准测试

Windows 7相对于同内核的Vista，磁盘读写性能已有了巨大提高，这是造成两个系统用户体验截然不同的最主要原因之一。从测试的成绩来看（图19），Windows 7 SP1进一步的改善了Windows 7的磁盘读写能力，领先了大约10%，即使考虑到测试个体误差也是不能忽视这种差距，虽然这次测试限于条件同样也没有采用AF硬盘，但测试结果表明Windows 7 SP1即使对普通硬盘也有不错的性能提升。

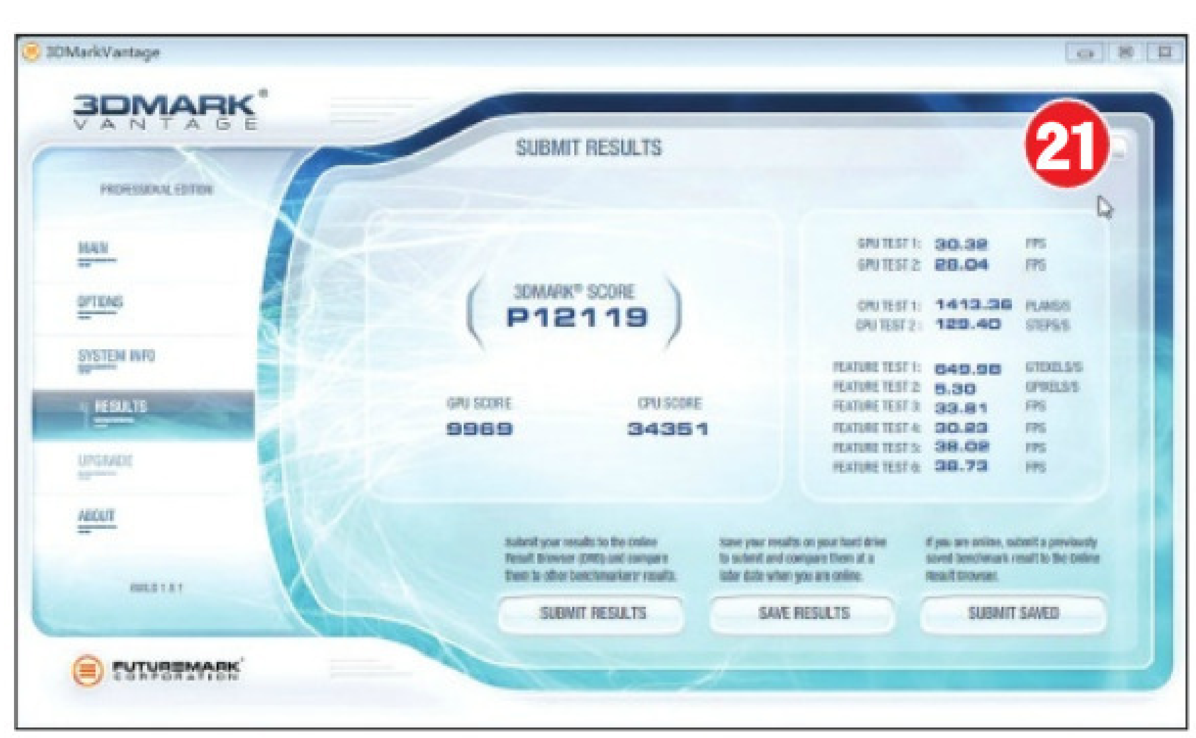


（4）显卡渲染基准测试

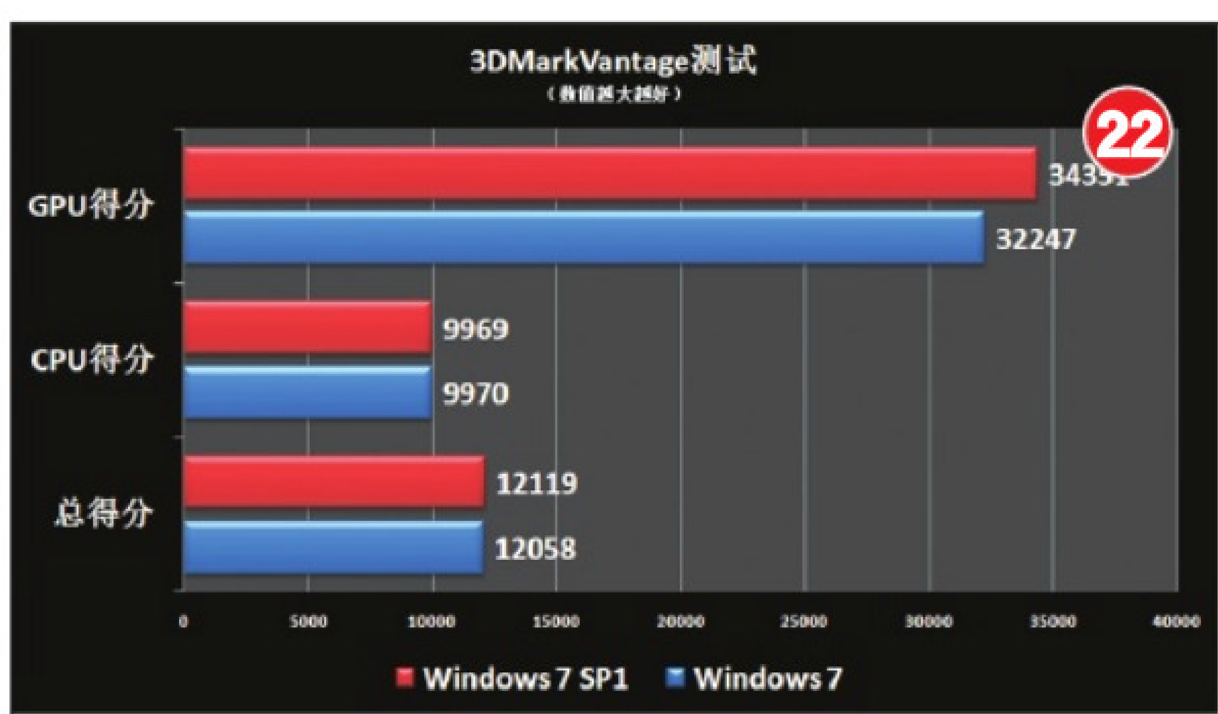
显卡视频渲染性能测试成绩差异可以忽略，可以说Windows 7 SP1和Windows 7之间完全没有差异（图20），由于SP1中完全没有图形API方面的更新，这样的结果也在意料之中。

2.3DMark Vantage

使用3DMark Vantage将计算机图形处理子系统单独测试，非常符合个人用户需求，毕竟如视频、图像编辑、视频编码器、3D游戏等是家庭用户的主要应用（**图21**）。测试结果显示Windows 7 SP1略微领先于Windows 7，但仍属可忽略范围内，基本上可判断Windows 7 SP1对3D游戏的性能不会有实质性改善（**图22**）。



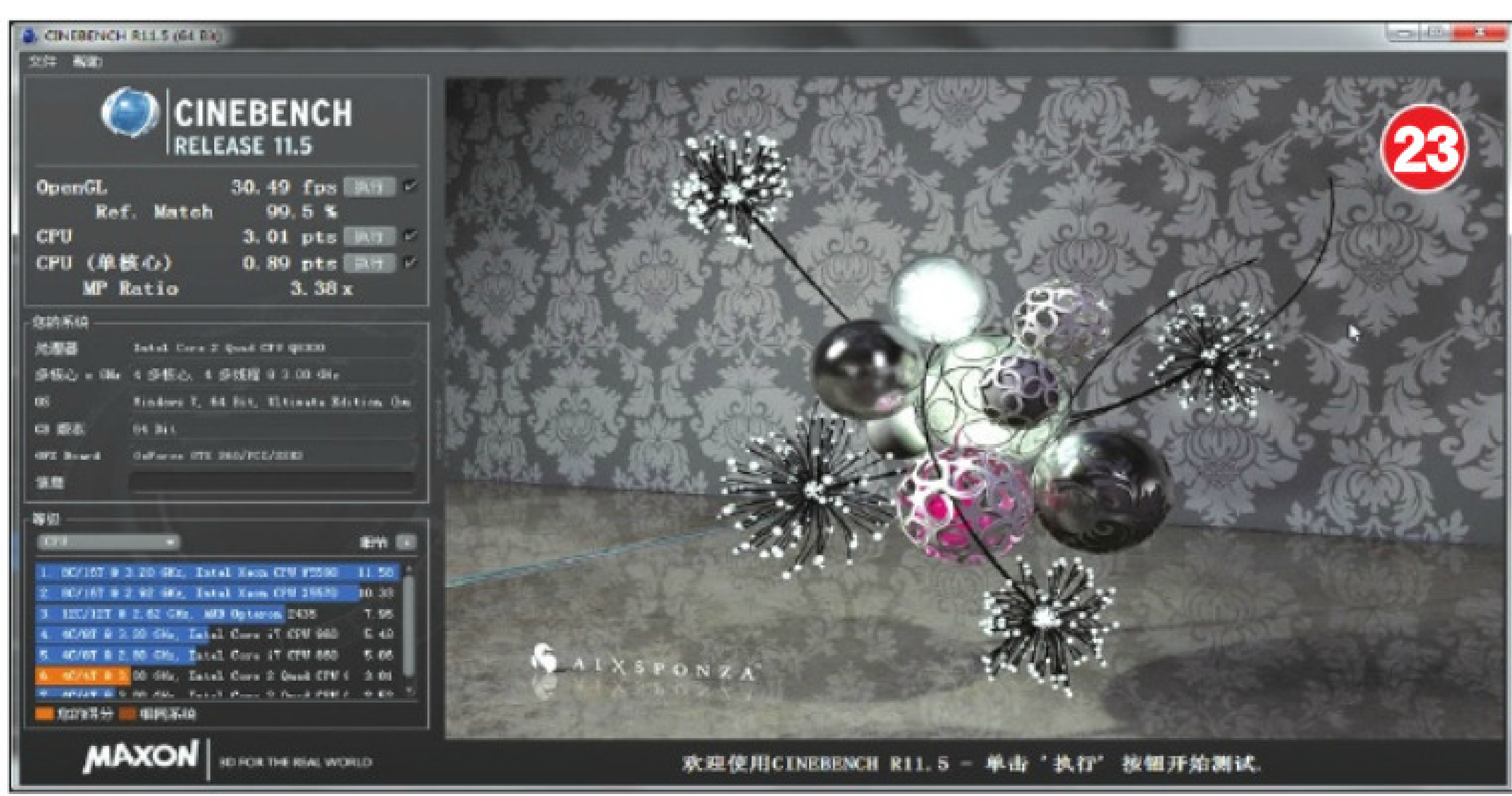
21



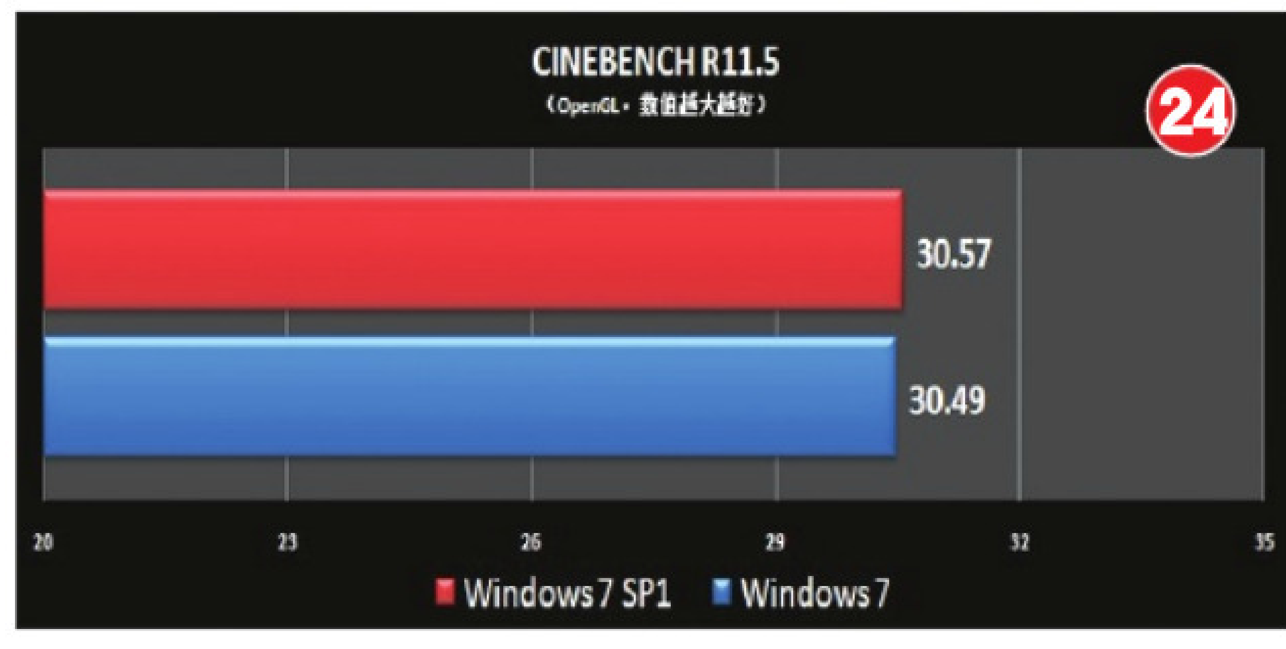
22

3.CINEBENCH R11.5多媒体渲染测试

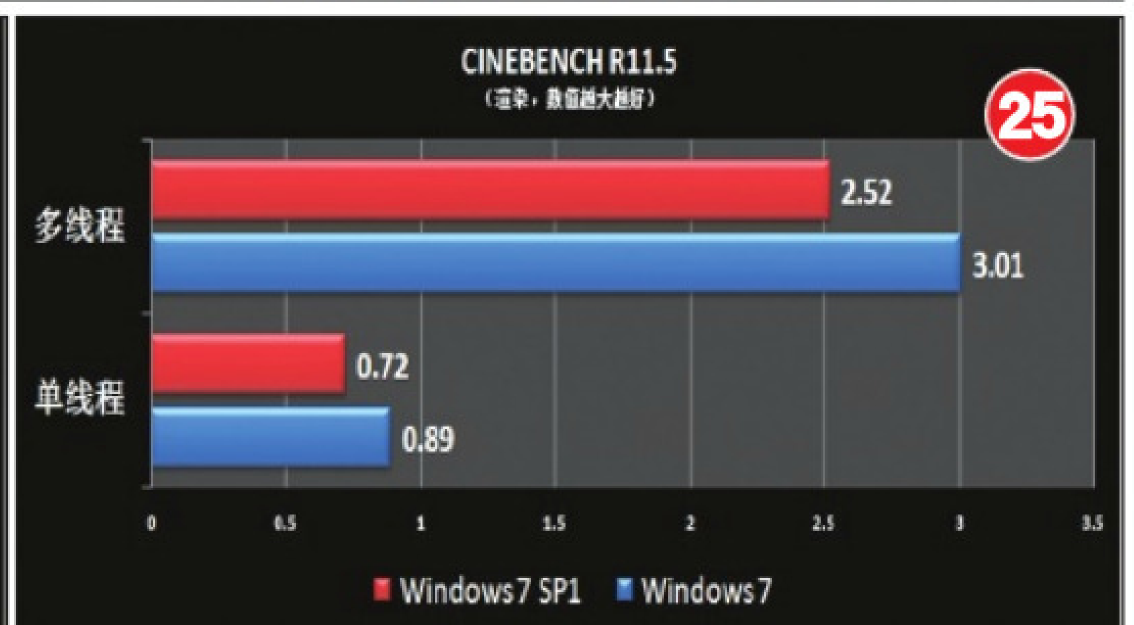
CINEBENCH使用针对电影电视行业开发的Cinema 4D特效软件引擎，可以测试CPU和显卡的多媒体渲染性能（**图23**）。测试中OpenGL渲染两者成绩基本持平（**图24**），但无论是单核还是4核渲染，Windows 7都以较大幅度领先于Windows 7 SP1，由于两者的CPU测试成绩差异非常小，该结果实在难以解释，我们只能等CINEBENCH更新R12版本时再看结果是否会不同（**图25**）。



23



24



25

4.WinRAR性能测试

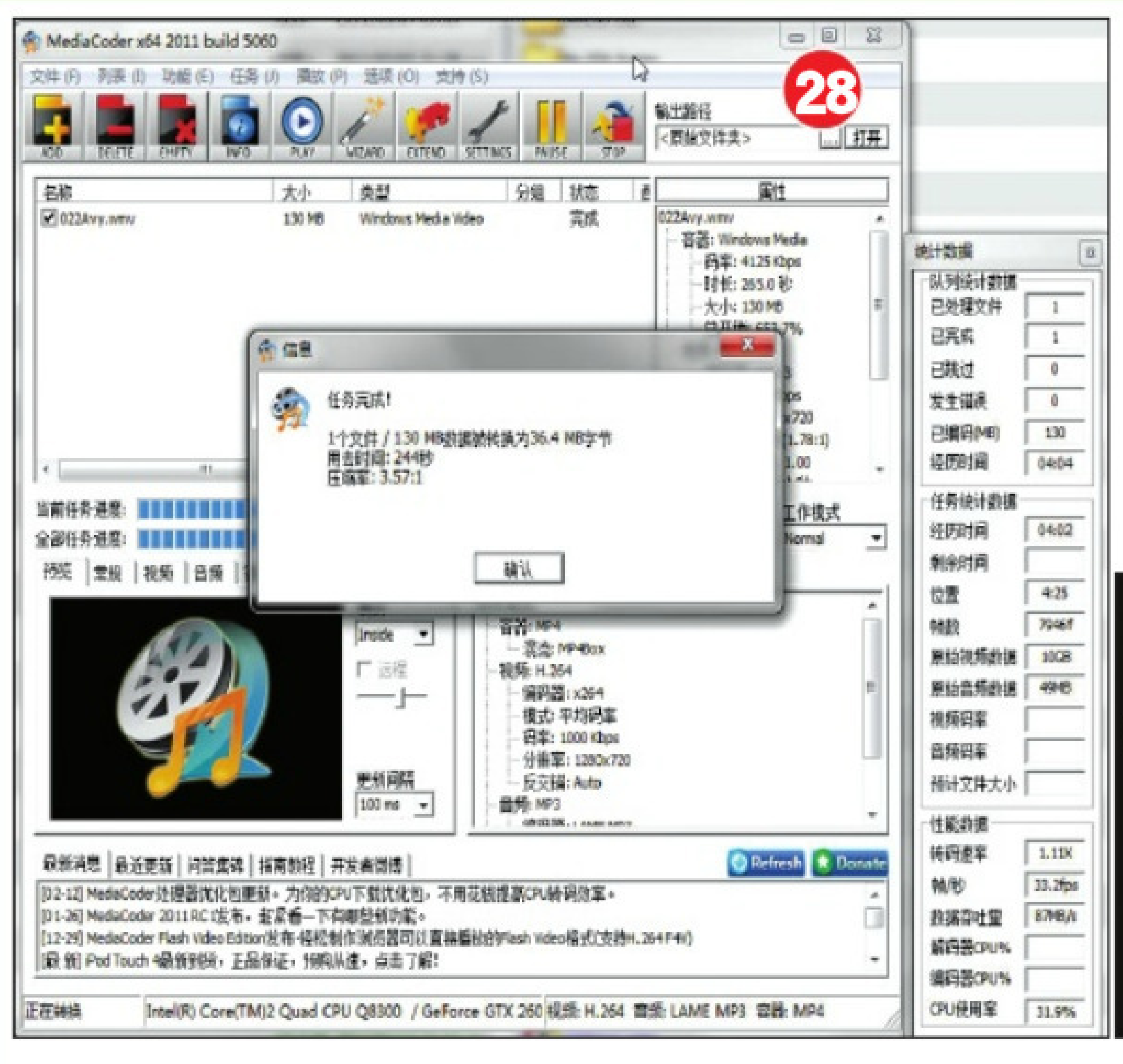
作为目前最常用的压缩软件，WinRAR几乎是每台电脑的必备工具（**图26**），选择它作CPU性能测试非常适合。不过WinRAR的压缩效率固然和CPU的性能有密切关系，但压缩及解压文件也和内存延时、磁盘文件读写速率有关，所以它的测试结果是理论和实际的最好例证。WinRAR的测试成绩基本在意料之中，Windows 7 SP1和Windows 7之间成绩持平（**图27**），这个结果也符合上面的基准测试。



26

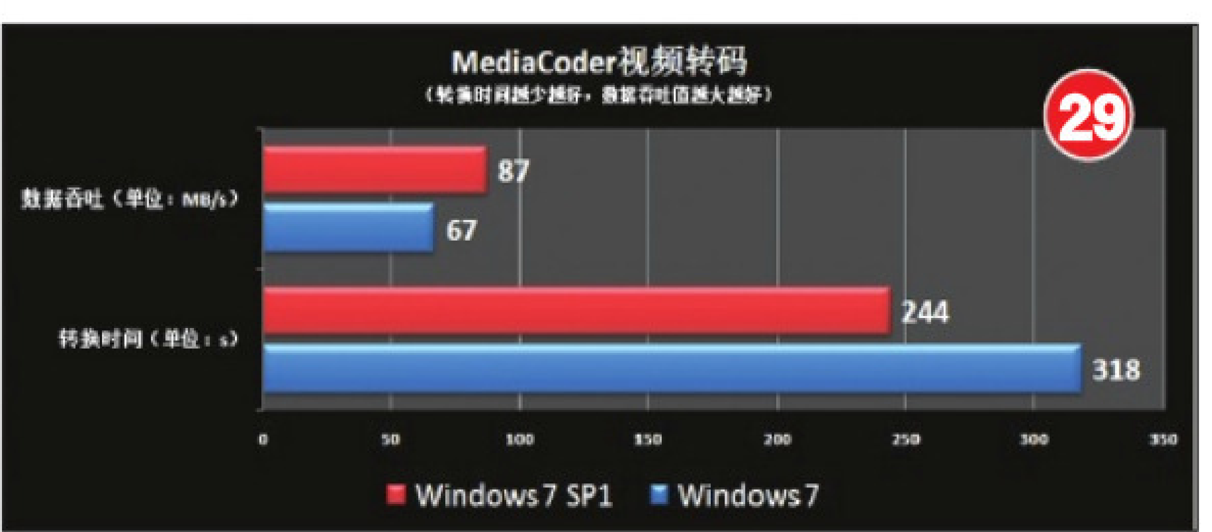


27



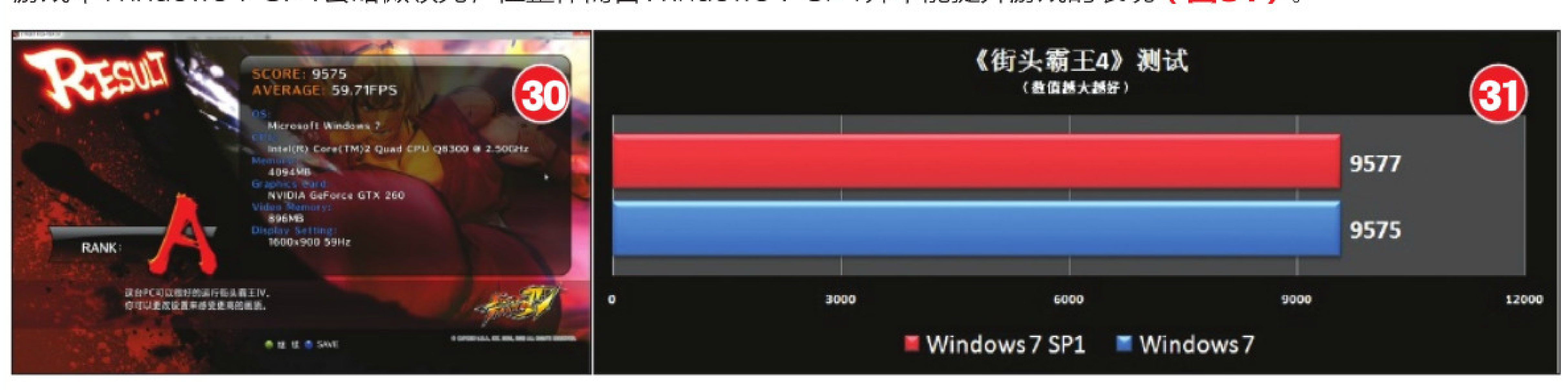
5.MediaCoder视频转码测试

视频压缩速度是检验CPU及其支持指令集的应用性测试，MediaCoder支持CPU多核并行编码，支持GPU硬件加速编码（图28）。测试成绩显示Windows 7 SP1以非常明显的优势战胜了Windows 7，考虑到两者所压缩的视频完全一致，这显然是Windows 7 SP1的数据吞吐量更大导致的，这与之前的磁盘传输测试道理相同，再次表明Windows 7 SP1的磁盘读写拥有优势（图29）。



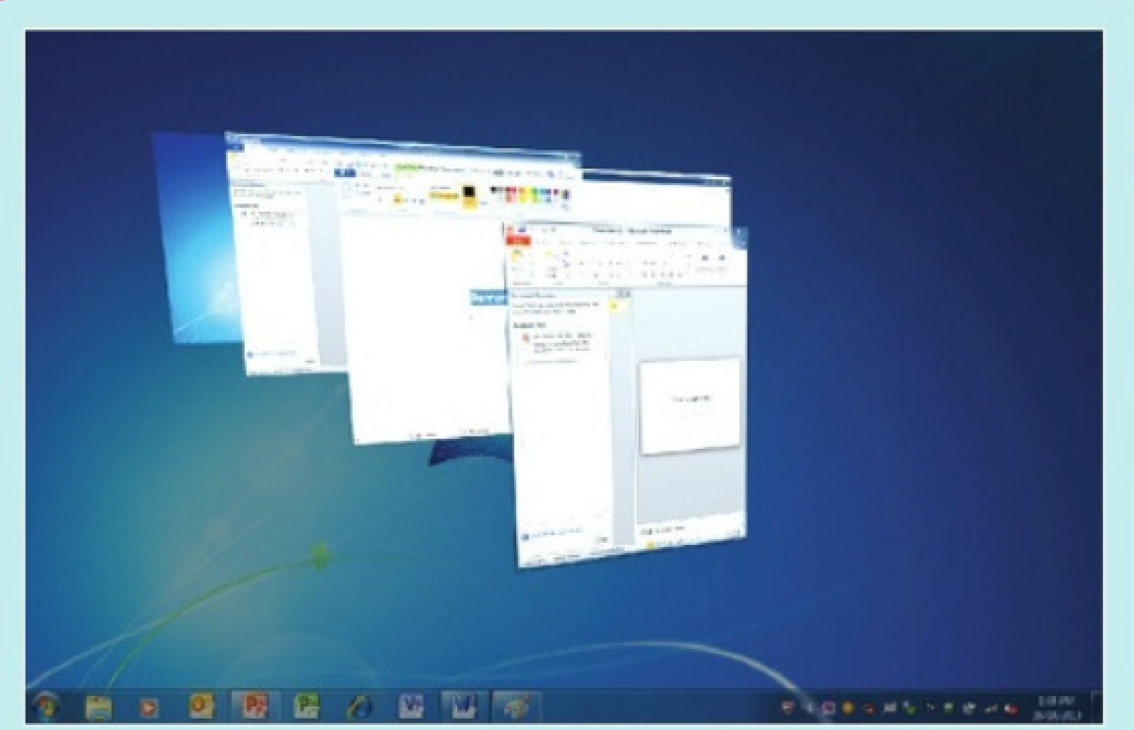
6.《街头霸王4》游戏测试

《街头霸王4》测试的结果毫不意外（图30），Windows 7 SP1和Windows 7之间成绩毫无差别，也许在个别的游戏中Windows 7 SP1会略微领先，但整体而言Windows 7 SP1并不能提升游戏的表现（图31）。



SP1对Windows Server 2008 R2的影响

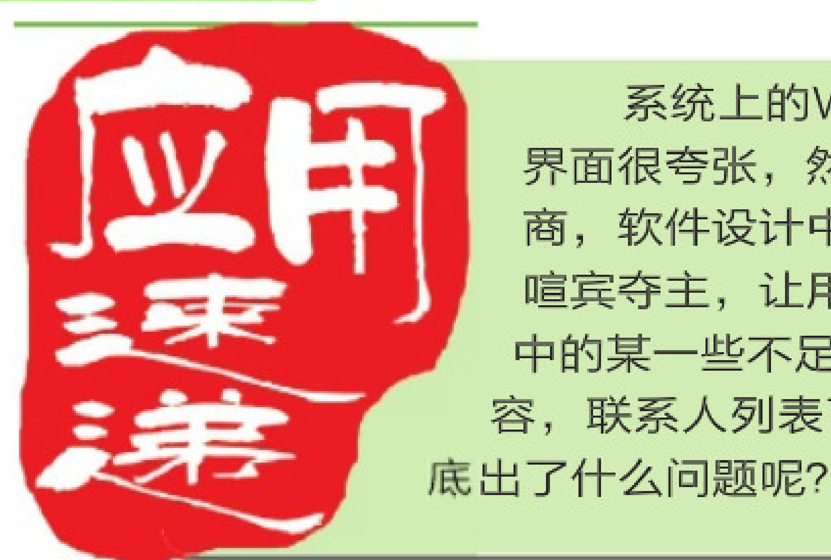
SP1中最重要的两个功能性更新都专属于Windows Server 2008 R2，不过它们与Windows 7 SP1也有某些联系，一定时候可以发挥作用。一个功能是“RemoteFX”，它是微软虚拟桌面的新功能，不仅可用来提供更丰富的桌面虚拟化体验，还可为用户提供虚拟桌面计算中对操作主流USB设备。对虚拟化环境中Windows 7客户端用户而言，该功能可增强“远程桌面”功能，用户可访问更多类型的应用程序或屏幕内容，显示效果得到提升。例如远程桌面连接后，我们之前即使设置Aero主题也无法显示其效果，现在则能完美体验“毛玻璃”特效了，而且其他桌面特效、视频播放、3D游戏也大多可以传送图像，不过受限于国内网络连接速度，该功能短时间内还不具备实用性。另一个是“动态内存”，同样应用于虚拟化技术中，服务端可根据需要动态分配内存资源，无需用户干预。这是一项很有意义的功能，因为内存容量不足是虚拟化技术中的瓶颈之一，Windows 7即使不能作为服务端，但作为客户端时也能享受到更大的内存，提升资源利用率。



RemoteFX在Windows 7 SP1客户端中的应用

测试总结

正如微软所言，Windows SP1确实只是个大的补丁集合包，对于系统性能的提升极其微小，最主要的是弥补了系统的缺陷，改善了用户体验。需要注意的是，这个结论只适用于现有主流PC配置，一旦主流计算机大量过渡到Sandy Bridge处理器和AF硬盘，测试工具也更新支持了新硬件，测试结果就可能就大大不同了。当然，最终影响到用户体验的只是那些日常应用的软件，只有这些软件也同时更新并且支持新硬件的特性，Windows 7 SP1才会真正体现出优势。



系统上的Windows Live Messenger最近不得不升到最新版，虽然我早就知道该版的默认界面很夸张，然而在亲眼看到的那一刻，我还是无法静下这颗惊愕的心……像微软这样的强势厂商，软件设计中不可避免地会加入一些引导性的部分，不过既然是引导，要么就悄悄地进来不要喧宾夺主，让用户平稳过渡，要么就大加改革，让用户在非常舒服地接受整个新产品后再接受其中的某一些不足。然而像Windows Live Messenger这种一上来，主界面左边就是一大片社交内容，联系人列表可怜地被挤到了右侧狭窄的一条，字体小到难以忍受……我实在很想问：他们到底出了什么问题呢？

■北京 淮扬客

全能转换——曦力音视频转换专家

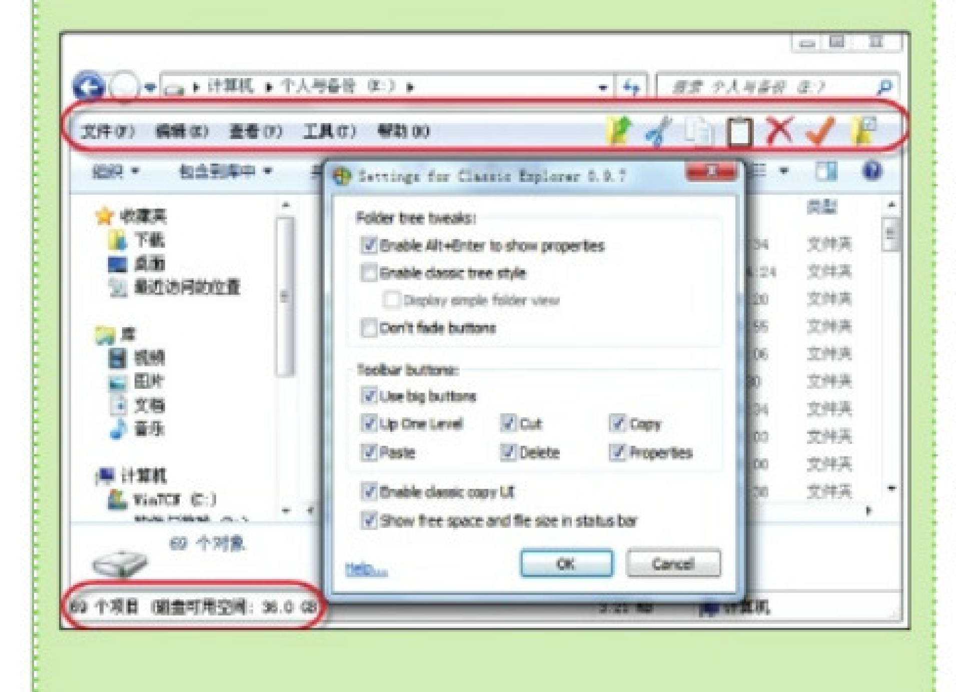
□大小：29.6MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.xilisoft.com.cn/xcn-video-converter-ultimate.html

这本是一款专在国外市场销售的全格式音视频转换软件（原名“Xilisoft Video Converter Ultimate”），有一定的知名度，现在为了开拓国内市场，其东家已将界面完全汉化，作为一个免费版本向用户发放使用。目前该软件中会显示自家的广告，未来也许会加入其他的广告营销方式。这款软件覆盖的音视频格式非常广，用户基本不用担心自己想要的格式不被支持，确实无愧于“Ultimate”之名。同时，它还支持各种设备的特殊格式预设，例如iPod、iPad、iPhone、PSP、XBox、Wii、Android、网络视频等，其中还别出心裁地加入了转换为图片的预设，可将视频转换为动态的GIF图片或是定时截屏存为一系列的静态图片。此外，在转换过程中，你还可完成视频的剪辑、合并、画面剪裁、添加图片或文字水印、增加多个字幕或音轨（如果目标格式支持该功能）等工作。总之，如果你还在寻找类似功能的软件，不妨试一下这款从成熟的共享软件原样转换而来的免费版本。



让Win7变“经典”——Classic Shell 0.9.7 Beta



□大小：1.80MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/46446.html

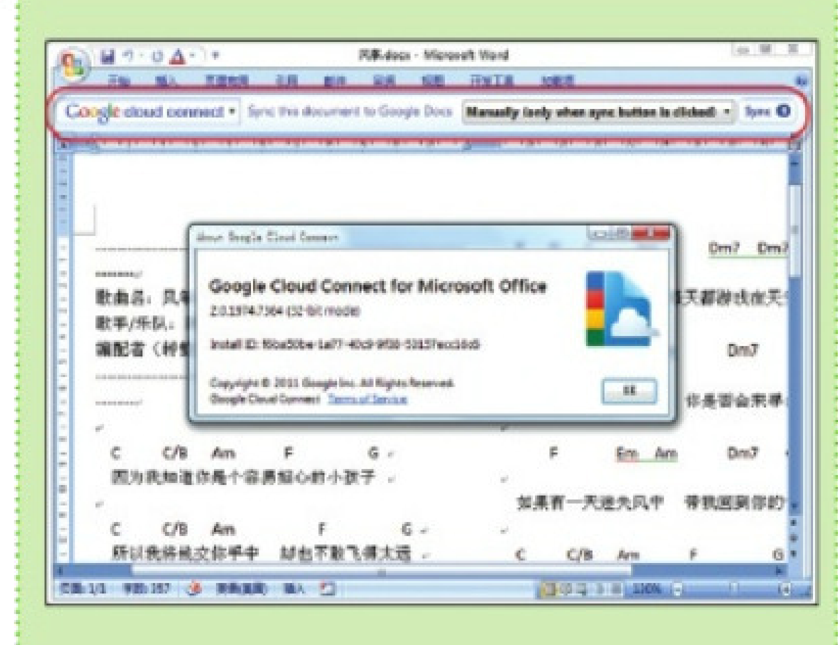
有前进就有怀旧，有改变就有不习惯。相比于前代操作系统，Windows 7在界面与功能上均有不俗表现，不过总是有用户会体验到这种“改变”的另一面。例如有些用户觉得很喜欢从Windows 2000就有的经典开始菜单样式，而Windows 7压根就不提供这个选项。另外，在资源管理器中，Windows 7也有一些让WinXP老用户不习惯的使用方式，例如：无法让“文件”“编辑”等菜单工具栏总是显示，找不到向上、复制、粘贴、删除等常见按钮、状态栏不显示“磁盘剩余空间”等。总之，如果你希望在这些方面回到“经典”样式，安装这款软件就对了。它的“Classic Start Menu”会让Windows 7的菜单回到经典样式（通过“开始按钮→设置→Classic Start Menu”设置具体功能），而“Classic Explorer Bar”则可帮你在资源管理器中增加上述经典功能（安装后需在资源管理器界面按Alt键显示菜单，再选择“查看→工具栏→Classic Explorer Bar”开启该功能）。

入侵还是联合？——Google Cloud Connect for Microsoft Office

□大小：在线安装 □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://tools.google.com/dlpage/cloudconnect

很多人都知道Google有一个在线的Office套件Google Docs，该套件可直接上传并编辑由微软Office创建的各种文件。不过，最近微软所推荐的一个基于微软Office的插件——Google Cloud Connect——却让不少用户心中一动。该插件支持Office 2003～2010，其功能是：当你在微软Office中编辑文档时，所编辑的文档可随时与Google Docs进行同步。而且除了简单的同步，在Google Docs一端还可以看到不同时间保存的历史版本，另外，该同步功能所涉及的文档也支持多人联合编辑。将对方的套件变成自己的客户端工具，你认为这是联合还是入侵呢？



纯文本收集器——CintaNotes 1.4.2

□大小：1.11MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://cintanotes.com

一款轻量级的笔记工具，虽然它只能收集纯文本的内容，不过却在该方面完成了全方位的功能开发。除了在软件中手工输入文本外，软件有非常方便的后台收集功能。无论在任何程序中，只要选定要收集的内容、并按下默认快捷键Ctrl＋F12，选中的文本即会自动发送到CintaNotes中。你可将文本来源的程序窗口标题自动设定为该段内容的标题，也可将文本的第一段设为标题，此外，如果你的文本来源是网页，它还可自动保存该网页的URL。软件提供了方便的文本标签、实时搜索、自动备份等功能，并且由于免安装，该软件可用作U盘便携工具。



系统进程/服务快速终结——Task Killer 2.30

□大小：306kB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.skycn.com/soft/8176.html

本软件安装之后，当你想要结束任何进程或是启用/停止某个系统服务时，都无需进入任务管理器或系统服务管理窗口，而只要点击系统托盘处的软件图标，就能在弹出的进程列表中一键结束某进程，或进一步在“所有服务”子菜单中一键启用/停止某系统服务，在“所有窗口”子菜单下一键结束某程序窗口，很是方便快捷。软件支持显示完整进程路径、可设置例外程序，可为弹出菜单或是所有程序、窗口、服务等功能设置快捷键等。注意初始界面为英文，可右击系统托盘图标→“Settings”，在弹出窗口的“Common→Language”下选择“Simplified Chinese”，设置为中文使用界面。

小巧放大镜——OneLoupe 2.44

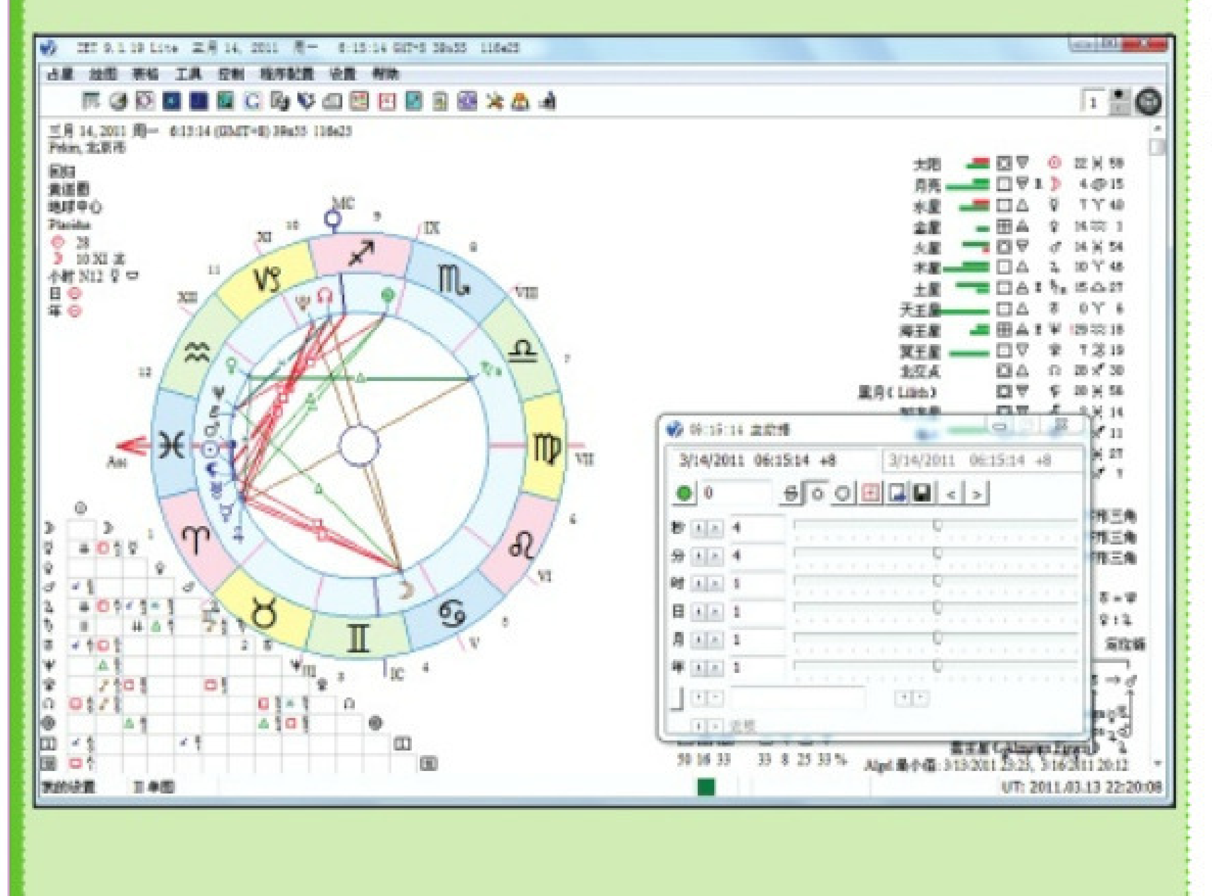
□大小：25kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/69532.htm

一款体积非常轻巧的放大镜软件，虽然Windows系统自身也带有放大镜工具，但这款软件不仅胜在小巧，而且操作非常人性化，此外还带有“隐藏”的区域截图功能，如果你有这方面的使用需求，一定不要错过。要调用放大镜，只要简单的左击系统托盘的程序图标，或按下默认的快捷键“左Win键＋ESC”，退出放大模式只需按ESC键或在放大镜窗口点击。放大镜出现时，可使用以下快捷键调用其他功能：1～9/+ -/鼠标滚轮调整放大率、Shift＋方向键调整放大镜窗口的高度或宽度、F11/F键切换全屏放大、B键将当前窗口放大后的图形拷贝到剪贴板、X键切换是否实时显示放大画面及透明度设定等。



占星助手——ZET 9.1 Lite



□大小：908kB（汉化包）□授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.hanzify.org/software/12773.html

占星学是一门介于神秘学和经验统计之间的西方传统学问，近年来在华人界也有了一定的影响力。ZET则是一款功能强大的星盘绘制及占卜辅助工具，使用它的免费版可绘制本命盘、运行盘、比较盘、Davison时常中点盘等常用的占星盘（较遗憾的是不能绘制推运盘）。这款软件对初学者来说有一些不错的功能，例如可鼠标右键点击星盘关键元素查看解释、可自定义解释文库、自定义图形绘制方法等。笔者这里推荐的一个重要原因是，链接中的汉化包不仅汉化了程序界面，并且提供了中文的翻译解释库，对于国内的初级用户来说是个不错的上手工具。有兴趣的读者请参考下载页面中的说明安装原版程序并完成汉化。P



据说微软的下代操作系统“Windows 8”是128位的，笔者尚未查看其新特性，但只这一条就让人觉得这个系统会不靠谱……因为最近笔者在一台安装有64位版Windows 7的计算机上工作，但使用了一两个月之后，笔者认为这台机器真的不适合用来写“中国共享软件”，各种令人瞠目结舌的奇异软件错误，都是因为64位惹出的。在64位平台问世不只是一天两天的当下，微软仍旧无法让用户去除使用更“高科技”的“紧张”，这真是个奇怪的公司。

■四川 董辛

软件绿色通道——华军软件高速下载器

□版本：1.12 Beta □大小：383kB □授权：免费软件 □作者：华军软件园 □平台：WinXP/Vista/7 □注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：http://www.newhua.com/hjdown □下载注册：http://www.newhua.com/hjdown

说明：由华军软件园推出的一款软件推荐性质的下载工具。这款下载工具将华军软件园的下载服务很好地结合到了客户端软件中，以求给用户提供更多的便利。具体来说，软件通过“装机必备”（按不同用户的需求推荐装机软件）“软件大全”（可看作整个华军软件园下载站的缩影）“软件排行”（提供周、月、年、总等4种类型的软件下载排行榜）主动为用户提供软件下载建议及资讯。同时，软件中也提供了方便的搜索功能，用户可在此查找自己想要的软件。最后，软件内置的下载功能与其他下载软件稍有些不同，它会根据华军软件园的下载服务器分布提供良好的多点下载建议，有一定的稳定性保障。



点评：作为国内老牌的软件下载站点之一，华军在下载资源方面的积累有目共睹，这次的客户端下载器推出也算水到渠成。如果你厌倦了国内各种下载网站上的广告欺骗，以及搜索引擎结果中无数的有链无源的骗局，不妨来试下这款软件。

个体工商户之友——金蝶智慧记

□版本：1.0.0.23□大小：4.01MB □授权：免费软件 □作者：金蝶友商电子商务服务有限公司 □平台：WinXP/Vista/7 □注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：http://www.aiqisoft.com □下载注册：http://www.onlinedown.net/soft/68925.htm



说明：国内知名财务软件开发公司金蝶为个人工商户量身定做的一款免费进销存软件。软件在功能及界面设计上概念都很清晰，普通的个人工商户无需进行培训或是复杂的学习就可轻松上手。软件的功能分类包含销售单、进货单、库存单、应收款、应付款、收支图表、利润结算等项目，基本上覆盖了个体工商户日常面对的各种数据记录与分析工作。用户除可自建资料数据库外，还可从外部文件数据导入资料，或是从互联网直接下载数据，其中后一项很有实用性，具体使用时，用户可联网下载官方已定义好的各类产品资料，省去了大量的输入时间。而报价方面还可直接搜索产品的互联网价格（这可能也是金蝶免费发布该软件的最大原因）。

点评：功能实用、操作简单的一款好软件，是个人工商用户的上佳选择。

表情达意——QQ表情宝盒

□版本：3.1.0（涂鸦）□大小：3.15MB □授权：免费软件 □作者：qqfacebox.com □平台：WinXP/Vista/7（32位）□注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：http://www.qqfacebox.com □下载注册：http://www.newhua.com/soft/79308.htm

说明：让你在QQ聊天时能随手调用更多表情的一款辅助软件。软件运行后，会自动检测当前使用的QQ聊天窗口，并在窗口上左侧下方显示竖直的工具条，点击工具条中的按钮，就可看到软件内包含的丰富表情。在图像表情中，软件提供了系列、可爱、字符、表白等20余个分类，适用于不同的表达情景；而除了图像表情之外，软件还别出心裁地提供了丰富的ASCII字符表情，例如“↖(^ω^)↗”“▄︻┻┳══━一”这类表情，你都可随手调用。最后，软件还提供了QQ强制聊天工具、汉字繁简转换、火星文转换、汉字转换拼音、QQ涂鸦表情等实用工具，以满足QQ聊天时的各种需求。



点评：如果你立志想要做一个“表情党”，这款软件非常值得拥有。另外，它提供的几个QQ工具也能在特殊情形下提供不错的实用性。



Google决定Android 3.0只供授权用户使用，这对许多小公司来说是个不幸的消息，因为他们不能随便靠Android系统赚钱了。而对普通用户来说，以后购买产品时可以更放心了，只要选择配备了Android 3.0系统的硬件，质量应该就不会差到哪去。我们也可以看出，Google认为是时候对iOS系统展开反击战了，Android 3.0定然会改变整个行业。

■辽宁 马卡

社交工具新形态——“Kik Messenger”和它的模仿者

“Kik Messenger”，一个在iOS和Android平台上都很受欢迎的即时通讯软件，它之前刚刚更新，加入了群聊和发送图片功能，自此它的功能已较为完善，值得下载试用。假如你没有深入体验，会发现它和腾讯QQ很像，例如你可以向“好友”发送信息，录入状态也能即时显示。不过和其他的即时通讯软件不同的是，用户注册账号后，Kik Messenger会显示出手机通讯录中有谁也在使用同样的软件，你可以马上与他们交流，就像使用手机短信功能一样，效率很高。通过网络，我们还绕过了运营商的“短信”“彩信”服务，节省了一笔开销。软件中注册的账号好比一个电话号码，任何知道它的人都可以通过“Kik”与你联系，不需要身份验证等繁琐的流程，再配合群聊功能，它又多出了一层社交功能，非常有创意。在国内，一家业内知名，学习能力出色的公司——腾讯，不久前也推出了他们的“微信”，国外软件“本土化”后效果如何？还需时间来验证。

点评：该软件的缺点是不支持Symbian平台，只能在iOS和Android上运行，另一款同类软件“WhatsApp”就没有这个限制，不过它是收费软件，价格0.99美元，并要和手机号绑定。目前这类通讯软件在国外比较流行，国内热度还不够，仅适合尝鲜试用。



“Kik Messenger”使用时和许多智能手机内置的短信程序方法相似

腾讯微信的界面

谁才是“木马”——Android远程删除事件



霸道的Android



据称木马软件已被下载26万人次

2011年3月4日，Google从Android Market撤掉了50多款捆绑了木马的应用，其中包括笔者熟悉的“Super Guitar Solo”和一些中文游戏。如果你的Android系统版本在2.2.2之下就会被木马影响，木马先会获取“Root”权限，然后偷偷上传用户信息，并下载安装其他有害程序。由于Android比较受欢迎，想必有不少读者已经“中招了”。Google应对这样的情况负责，这是他们审查不严格造成的，于是他们想出了一系列补救办法，其中一条是远程删除了被感染设备上的木马程序，关闭木马开启的Root权限，过程中用户无需干预。同时Google强调，他们已经报警，誓将罪犯绳之以法，他们也相信木马窃走的仅是设备信息（IMEI/IMSI码），用户存储的资料应该未受影响。

点评：无论从哪个角度看，Google的“远程删除”更像木马程序行为，今天他们远程删除是为了清理木马，可谁又能保证他们未来不会因为私利，删除用户设备上的敏感信息呢？

iPad可玩Flash游戏？——云端的iSWiFTER

由于苹果和Adobe商业利益冲突，导致iOS系统放弃支持Flash，让购买了iOS设备的用户或多或少受到了影响，像国内社交网站上流行的“偷菜”类游戏，它们都是通过Flash技术实现。许多购买了iPad，想方便地玩小游戏的用户至今仍然还在使用PC。“iSWiFTER”或许能改变现状，它是国外一家软件公司的免费软件，目前只提供iPad客户端。软件实现的方式很容易理解，即通过“云”技术，在服务器上真实运行Flash，再把实时地把状态发送给iSWiFTER客户端并显示出来，用户在操作时，触摸操控会最终转换成键盘鼠标的输入，返回到云端服务器上执行。该软件有点像iOS上的收费浏览器“Skyfire”，不过后者功能更强。

点评：看似简单的技术，实现起来却非常麻烦。作为免费软件，iSWiFTER可实现留言包含Flash元素的网页，并可观看Flash视频，功能很全面。不过免费版每周只能玩其提供的一款Flash游戏，完全版需另付0.99美元。



Flash运行截图

iSWiFTER提供了Flash游戏

飞速进展的影像革命
——十周年回顾之数码影像篇

■广东 腊鸭



索尼Mavica，世界首款真正意义上的数码相机！

在探讨十周年回顾专题的时候，有关于数码产品的写作框架始终确定不下来，在稿件的撰写上也是一争再争，为什么呢？笔者觉得在数码十周年回顾前有必要写个简单的序，因为在数码产品上，最能体现出IT科技的飞速进步对产品实质上的提升计。无论是数码相机、数码摄像机，还是MP3、MP4，如果将各年度的产品相互对比，会发现规格的跨度相当的大，其对生活的渗透也越来越强，很多人可能没有属于自己的电脑，但绝对有属于个人的数码，例如本篇仅针对数码相机的简单发展，篇幅就远远超越了预计。

我们早就将胶卷、磁带等物遗忘，坦然接受了数码为我们带来的生活色彩……

国内消费者大概在2000年左右才开始逐渐接触到数码相机，但笔者觉得有必要把时间轴再向前稍微挪一挪，因为在1999年，数码相机就已经全面跨入到200万像素水平，拥有了较好的实用性。全球各大光学厂商、感光器材厂商、计算机外设厂商以及影像设备厂商纷纷投入重金，全力抢占这一回报丰厚的市场。但在此之前，数码相机的发展早已悄然进行，甚至可以说有了翻天覆地的变化，让我们上溯到1995年——

○1995年～1996年，民用普及的开端

此时各种试验性质和工业、特种用途的数码相机已经过了几年甚至更长时间的发展（例如军用系统、间谍拍照卫星等），终于在1995年开始进入民用消费级状态，首先将它引入消费市场的是卡西欧QV-10，虽然仅有25万像素分辨率，但却刷新了销售价格的底线，让各个厂商和用户意识到，原来数码相机市场很容易切入，数码相机也很容易得到，引发了数码相机首次热销的风暴。



宾得DIGIBINO DB100 你能想象得到吗？数码相机会存在于望远镜上，长焦产品的前身

从1996年开始，佳能、奥林巴斯，随后是富士、柯尼卡、美能达、尼康、理光、康太克斯、索尼、东芝、JVC、三洋等近20家公司先后加入到数码相机研发和生产的行列中，推出了各自品牌的数码相机。这一年成为数码相机历史上非常重要的一年，也有人将之称为数码相机全民普及化的元年。但这些几十万像素到100多万像素的产品，更像是玩具而非真正的摄影器材，因此我们仍将1999年设定为——

○1999年，萌芽的开始！

请记住以下这些厂商的名字：柯达、佳能、尼康、美能达、富士、奥林巴斯、理光、爱克发、卡西欧、索尼、爱普生、三洋、三星等，虽然坚持到最后所剩无几，但1999年它们就已纷纷发布了自己的有市场卖点的产品，至少有20～30种200万像素以上的数码相机投放市场（虽然国内市场很难找全），有趣的是，其中还应该包括国人“引以为傲”的“橡果国际”。佳能PowerShot S10，柯达DC280、DC290Zoom，富士MX-2700、MX-2900Zoom，尼康Coolpix700、Coolpix800、Coo1pix950，奥林巴斯C21、C-2000Zoom、C-2020Zoom、C-2500L，理光RDC-5000，卡西欧QV-2000UX，索尼Cybershot DSC-F55E、CyberShot DSC-F505，爱普生PhotoPC800、PhotoPC850，柯尼卡Q-M200等都是当时的200万像素机型中的热门产品。



奥林巴斯 C-2500L



卡西欧WQV-1——腕表式数码相机

以下几个产品在当时标识出了数码相机未来的发展方向：奥林巴斯的C-2500L数码相机，是全球首款配备了250万像素的数码相机；富士的MX-2700，也被称之为全球首款最轻的230万像素数码相机，机身仅有230克，使数码相机开始向着便携小型化的方向发展；柯达的DCS330将2000年数码相机的像素门槛一举提升至300万像素；集成有GPS功能的卡西欧腕式表型数码相机，也成为数码相机向花样化发展的先例。



尼康D1

需要注意的是，当时数码相机市场并未细分，有特点和方向的产品只是初现端倪，为未来铺垫好道路。专业领域的单反数码相机在当时只有尼康的D1，该款产品的问世让消费者对单反数码相机有了全新的认识，也引发了单反与传统胶片更进一步的竞争。它以尼康胶片相机F5为基础，配备了274万像素的CCD，感光度覆盖ISO 200～1600，采用CF Ⅰ/Ⅱ型存储卡作为存储介质，同时兼容微硬盘。支持JPEG、TIFF、RAW等3种文件格式，售价约为5580美元（合人民币44600元），和当时的专业胶片单反相机相比非常便宜，但却不是普通消费者所能承受的。在这一年的混乱与热闹中，我们开始盼望2000年——

○2000年，市场细分

进入到2000年，数码相机在外型上更加接近于135mm相机，同时也向着更具有个性特点的方向进行发展，袖珍、时尚的外形成为了2000年消费级数码相机发展的主要方向。“口袋机、卡片机”这样的新名词开始逐渐出现在人们的生活中。

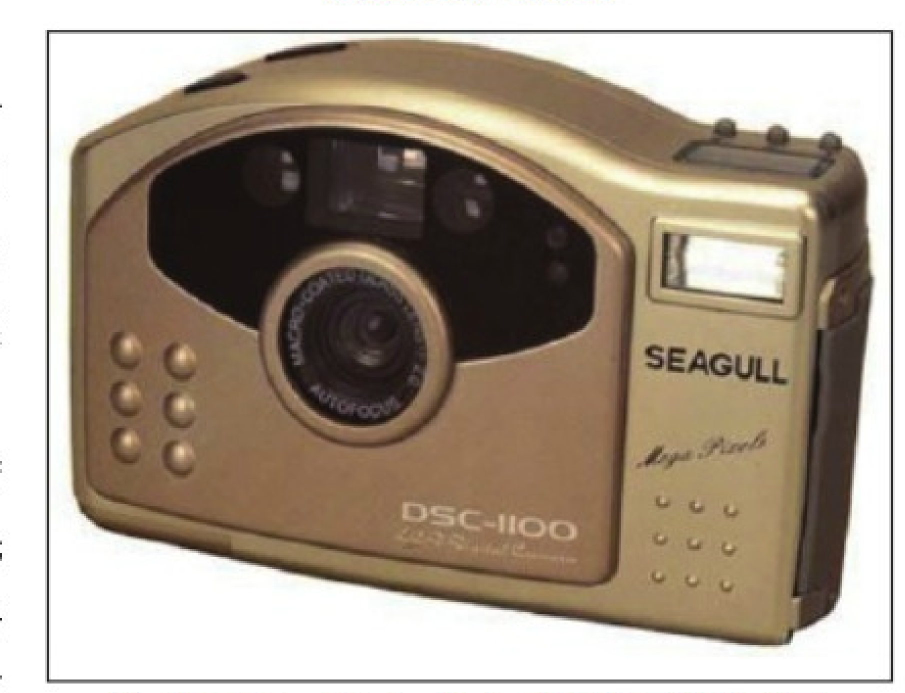
与手表相似，在注重外形表现后，厂商对3防系列产品的开发也同样不遗余力。理光的RDC-200G具有200万像素，具备7级防水能力，得到了业内专业人士的认可，体积和功能相比之前富士的防水相机BigJobDS-250HD有了质的提高，便于携带，同时操作也更为简单。

当然，为了进一步降低制造成本，抢占低价民用数码相机市场，厂商开始纷纷利用自身成熟的技术及产品设计对市场进行细化，标出有利的竞争价格。同时各生产厂商也纷纷做起了差异化的文章：同一个机身，采用不同结构的内部配置，再订以不同的销售价格，以满足各层次消费者的需求，以当时的角度来看，是具有划时代意义的变化，有力扩大了数码相机所覆盖的受众人群，也成为如今厂商降低成本促销的重要法宝。



尼康CoolPix 900

除此之外，2000年也是技术大幅革新的一个年头，无论是电子电路，还是存储设备的容量与速度，均有很大程度的提高，人们将选择的标准提升为300万像素，尼康CoolPix 990和奥林巴斯CAMEMIA C-3030Z几乎同时推向市场，标志着300万像素的数码相机成为2000年市场的主力型号；另一方面，光学变焦镜头成为厂商宣传和用户购买的又一焦点，10倍光学变焦产品是市场中的“高端”象征。



海鸥DSC-1100，曾令人遐想无限的产品

佳能的EOS D30单反数码相机采用新一代感光材料，用CMOS代替CCD，在画质、成像方面进行了诸多改进，更重要的是其掌握了生产感光器这一重要器件的技术，成为当时能加工生产CMOS感光器的先锋，也将单反数码相机采用CMOS感光元件的产品特征保持至今，同时拉开了影友对CMOS与CCD之间的好坏论战；索尼使用CD-R光盘为存储设备的数码相机Mavica MVC-CD1000和奥林巴斯内置打印机的C-211，为数码相机多元化发展注入了全新的元素。

而奥林巴斯400万像素的CAMDEIA E-10与徕卡430万像素的Digilux 4.3，预示着2001年数码相机的潮流。同年柯达公布具有高达1600万实际像素的CCD，不过其实用化还遥遥无期（2007年才进入民用系统）。最值得一提的是国内的海鸥照相机有限公司发布了中国第一代国产数码相机DSC-1100，打破了由日美垄断的数码相机市场，但也仅仅是一次探索而已，DSC-1100留给我们的更多是未能实现的梦想和种种遗憾。而同时国际大厂却在蓄积力量，准备着新的一年——

○2001年，佳能！佳能！！



佳能IXUS DIGITAL

2001年年初除了奥林巴斯推出当时世界上最小的10倍光学变焦数码相机CAMEDIA C-700 UltraZoom，引发了用户对长焦产品的关注外，其他的时间似乎都是佳能在表演。

拥有3倍光学变焦，采用了AIAF人工智能多点自动对焦等技术的IXUS 300，不仅使对焦更为轻松，连拍速度也达到了1.3fps，达到了每秒一张的水平。它的出现为其他厂商的时尚数码相机提供了更多竞争的动力，此后的小型数码相机都几乎向着小巧、时尚、功能丰富、操作简便、反应迅速等方向发展。此时的佳能IXUS系列代表了时尚数码相机的潮流，也奠定了佳能IXUS系列数码相机在这一领域的独特地位，直到今天“你好！色彩！”还是众多消费者追捧的对象。

而在单反数码相机领域，竞争也在不断加剧，为了彻底超越尼康D1所营造的高性能神话，佳能公司在2001年9月推出了专用于快速拍摄用途的EOS 1D，各项指标全面超越了尼康D1，就此在单反数码相机这一领域上，佳能和尼康的品牌竞争逐渐进入白热化。EOS 1D配备400万像素CMOS，感光度最高至ISO 1600，采用CF Ⅰ/Ⅱ型存储卡作为存储介质，并支持微硬盘，当时售价约为7000美元。它在那个年头真是如同神一般的产品，让消费者进一步认识到了单反数码相机的魅力，加速了从胶片向数码领域的转型过程，也使佳能数码相机成为众多专业比赛的特定摄影器材，奠定了佳能在单反领域强大的影响力。但其他厂商并没有沉睡——



佳能EOS-1D

○2002年，奥林巴斯领跑，百花齐放！

不得不说，奥林巴斯在数码相机小型化上作出了不少卓越的贡献，始终在领跑和刷新纪录，1999年是、2000年是、2001年是、2002年还是，它的C-40 Zoom数码相机——首款最小的400万像素产品，不仅是领头羊，技术含量也颇高。

2002年更是数码相机平民化的一年，从200万到400万像素的数码相机型号、种类、价位不仅让人眼花缭乱、无所适从，还让越来越多的消费者了解并对数码相机产生了兴趣，消费者的群体再次扩大。

这一年的明星产品当属佳能的G3，不仅在规格上令人心动，价格也相当适中，更为重要的是能使G系列延续至今，G3功不可没。不过另一家电子巨鳄在蠢蠢欲动，一台划时代产品则呼之欲出——



索尼Qualia Q016-WE1，我们不是在怀旧，而是有太多的东西值得我们去追忆！

○2003年，索尼！单反！4/3系统！成熟的数码相机市场

索尼经典产品DSC-F717在2003年诞生了，高达524万像素，拥有5倍光学变焦和2倍数码变焦，独树一帜的大炮筒机身，1.8英寸LCD显示屏像素约为12.3万。F717让很多男同志最感兴趣的大概是夜视红外功能，这也成为了索尼的经典保留项目（在某些特定的环境下，F717可以透视某些材质的衣服）。相比前作F707，F717在色彩、画质等诸多方面都有了很大程度上的提升，使其成为2003年最受消费者欢迎的数码相机。时至今日还有不少人对它啧啧称道，不过它的后续F828就没这么好运了，虽然F828的造型更加威猛，但各项改进对当时的消费者诱惑并不大，价格也让人难以接受。

时至2003年，数码相机的市场才开始真正意义上的成熟起来，从低端入门、中长焦产品到高端机型，多种型号均能满足不同的消费者需求，单反数码相机市场也迎来了新的变革。

佳能的EOS 300D，将单反售价首次拉进了1000美元以内，轰动整个数码相机领域，也成功推动了单反数码相机普及发展的进程。它采用EOS 10D的APS-C画幅CMOS图像传感器，最高像素600万，最高感光度为ISO1600，采用CF卡作为存储介质。这款产品首先提供的是银色版，塑料材质机身，虽然非常时尚，但缺乏专业感，被戏称为“玩具”，消费者对其接受程度远不如后续的黑色版本，这与今天的情形恰好相反。

各单反数码相机品牌的镜头是自成体系、无法相互兼容的（转接环可以实现将N家的头用在C家上，但自动头只能当作手动头使用，对一般用户来说非常不便），也成为了业内默认的定律——“入一家而毁终身”，更换单反数码相机的品牌需要付出的代价是巨大的。但这一惯例被奥林巴斯所打破（虽然打破得不够彻底），它联合了柯达、富士，推出了专为数码影像打造的全新概念“4/3系统”和单反数码相机E-1。

4/3系统规定了CCD图像传感器的面积、尺寸、CCD与镜头卡口之间的距离以及镜头卡口的直径，只要是采用这一系统的单反数码相机都能轻松做到镜头相互兼容，这在以前的产品中是不可想象的。

而E-1作为奥林巴斯推出的一款专业级单反数码相机，采用了500万像素CCD，感光度达到了ISO800，使用CF卡作为存储介质，支持JPEG、RAW、TIFF文件格式。同时它还兼顾了防水防尘功能，可在极为苛刻的条件下继续正常工作，因此高达16000元人民币的售价也并没有影响到它的销量，之后松下、三星等厂商也加入到4/3系统当中，不过直到今天它仍未达佳能和尼康在单反领域的影响力，这并不是消费者先入为主的态度，而是4/3系统确实存在不少硬伤，更严重的问题是，其原本准备介入的高性价比消费市场，用另外的方式和产品迎来了2004年的全盛时代——



奥林巴斯E-1

○2004年，消费级产品的崛起！

数码相机的像素值在2004年不再是按部就班的呈百万增长，而是成倍变化，800万像素的产品开始降临市场。佳能PowerShot Pro1、尼康COOLPIX 8700、奥林巴斯C-8080、美能达A1、索尼F828都是其中佼佼者和代表作。

虽然单反数码相机已经进入到平民化年代，但上万元的销售价格和后续的镜头投入成本，相比中高端消费级产品还是有着不小的差距，2004年是消费级数码相机的鼎盛时期，而不是单反的。在刚才所陈述的机型中，均采用了800万或更

高像素数CCD，具有专业全面的手动和各项功能，类似单反的操作流程满足了很多影友的需求，成为了市场的热点。富士SuperCCD SR产品S20 Pro最大能输出1200万像素的照片，被不少影楼追捧为热门机型。

由于存储技术的再次更新和数码相机对高速、大容量存储的迫切需求，消费级数码相机产品的存储介质全面转向SD，而单反数码领域则继续使用CF卡，2GB产品成为主流。只有索尼依旧采用自主专利的记忆棒，显得与市场变化及发展趋势格格不入。

2004年另外值得关注的就是柯尼卡与美能达完成合并，推出了全新品牌“柯尼卡美能达”，虽然这一品牌至今已经不复存在，但它的α系列机器型号和镜头群却由索尼继承下来，真是很奇妙的感觉。



柯尼卡KC-400，柯尼卡的高端相机非常人所能拥有

单反数码相机领域中，尼康的第一款万元内相机D70成为了佳能300D的最大竞争对手，这两款产品从D70上市之初便玩起了刺激的价格战，着实让消费者尝到了厂商竞争带来的甜头，但由于D70存在高光溢出和摩尔纹等问题，不久之后便由后续机型D70s代替，继续和佳能300D对抗万元内市场。由两者开创低价单反数码相机时代终于要来临了——

○2005年，单反数码相机的爆发元年！数码相机的盛世！

消费级单反数码相机终于在2005年开始爆发，万元以下级别的产品不断冲击着消费级高端数码相机市场，因此800万以上像素的后续高端数码相机机种并未受到广泛关注，只在市场上昙花一现，这是许多人未曾预料到的。

面对尼康D70s的强力来袭，300D的市场占有率持续下滑，佳能推出了350D继续与尼康争夺万元内单反市场的用户群。350D采用了与EOS 20D相同的800万像素CMOS感光元件和佳能第二代图像处理器，连拍速度达到了3张/秒，各个方面与300D相比都有了质的飞跃。但更小的机身尺寸以及更轻巧的重量，比300D更加像“塑料玩具”，引起了极大的争议，也使不少人不得不额外购买千元左右的竖排手柄或者转投大气的D70s。



宾得*ist D



柯尼卡美能达α-7 DIGITAL

佳能和尼康在单反领域大展拳脚的时候，宾得*istD系列产品也来掺和了一脚，将水搅得更为浑浊。*istD系列数码相机以小巧著称，后续推出的*ist DS、*ist DL等入门级产品受到了很多消费者喜爱，只是对比佳能和尼康，宾得的镜头群诸如“三公主”之类在市场上并不好找，成为了相机普及的一大阻力。随后奥林巴斯具备CCD静电除尘的E-300再次开创了单反数码相机领域的另一独特功能（题外话：奥林巴斯可谓数码相机领域的各种先行者，始终走在前沿发布和展示新技术，但却总是被其他品牌发扬光大）。

柯尼卡美能达在胶片机的基础上发布了α-7 Digital准专业级单反数码相机，此后又推出了体积更小、功能更具亲和力，面向入门级消费者的普及型单反α-5 Digital。它们均拥有CCD防抖技术，比机身拥有量大得多的镜头不需要内置防抖系统，为用户节省了大笔资金，而这一功能到了2011年在佳能和尼康的中低机器上还是难觅踪迹。

此外，另一单反数码相机的经典机型EOS 5D也在2005年发布了，采用了1280万像素CMOS和EOS 20D大小的机身设计，直接将全画幅准专业单反数码相机的价格拉向了25000元以内的档次上。虽然用户极力希望尼康也会有同规格产品问世使EOS 5D更为平易近人，但D200让他们稍微失望了。而此时也奠定了中端单反数码相机市场的格局，EOS 5D>D200>EOS 30D，尼康和佳能很默契的没有将同级别产品在价格上直接进行对抗，而是扬长避短的分别争夺用户群。

在消费级数码相机市场，2005年也是热闹非凡，“准单反”成为了许多厂商新的宣传词汇。索尼继F717和F828之后，发布了采用与之相似模具，但采用APS-C画幅图像传感器的高端数码相机产品DSC-R1，但因为成本过高，近8000元的售价阻碍了它扩展市场的步伐。

柯尼卡美能达X1也将机身防抖功能收入囊中，800万像素的CCD、具备3倍光学变焦和机身背面2.5英寸液晶显示屏，成为了时尚数码相机的衡量标准，

佳能IS、尼康VR、松下MAGE O.I.S.均是在那之后的跟风之作。如果没有这些厂商的竞争，我们可能无法在短时间内见证到这些技术的应用。

除了这些令人兴奋的变化外，普及型数码产品也在向着超小、超薄的极端发展，采用潜望式镜头设计的索尼卡片机T7，最薄处仅9.8mm，打败了陶瓷镜片的卡西欧S100，成为了全球第一薄。而柯达双镜头双CCD数码相机V570使人重温到双反的魅力，但它却更为另类，两组镜头分别是23mm定焦头和39mm～117mm的3倍光学变焦镜头，可以说是数码相机领域的另类玩物。

但另一件消费者手中最为普及的数码产品，却正以“玩物”的姿态逐渐向数码相机发起了挑战，那就是手机——

○2006年，陨落的开始！

对比前几年技术大幅革新的年代，2006年的到来多少有些令人伤感，经过了群雄混战之后，许多厂商纷纷退出了数码相机行业，最令人感慨的就是美能达，先与柯尼卡合并，后被索尼收购，它留给我们的只有那一只只经典的手动镜头，诉说着美能达曾经的辉煌。佳能、尼康、索尼、奥林巴斯、富士、宾得、松下、卡西欧、三星、柯达逐渐成为了主导数码相机市场发展的巨头企业，HP、理光、明基、联想等品牌在夹缝中艰难的生存。但是，2006年只是众多厂商败走麦城的开始，而不是结束。



松下TZ1在相对小巧的机身中实现了10倍光学变焦

2006年是千万像素级别的年代，只要是市场中的产品，如果未能达到这个槛，你都不好意思说你是主流货！但此时的消费者经过了几年的技术熏陶和洗礼，已经会非常理智的进行需求优先的进行选择，综合性能和最终成像效果是他们评判机器好坏的关键。继松下TZ1、理光R3/R4、柯达V610之后，长焦数码相机也迈入了超小型和轻便化的发展进程。



索尼α100

索尼收购了柯尼卡美能达相机事业部，依靠CCD强大的技术后盾（尼康D200的CCD为索尼所研制），也开始涉足单反专业领域，但消费者对其并不感冒，首款产品α100尽管有蔡司镜头的助阵，还是未能获得市场广泛认可。松下也凭借着和徕卡的联姻，试图在单反数码相机市场大展拳脚，但结果和索尼相似，市场对其认可度并不是很高，反倒将众人的目光转向了DMC-L1采用的4/3系统，单反兼容镜头生产厂商腾龙和适马也适时推出了一系列满足各焦段需求的4/3系统兼容镜头。DMC-L1没能扩大松下的品牌影响力，却成就了4/3系统，不能不说是对松下的一种讽刺。

○2007年，Bug！

消费者趋于冷静和市场竞争开始平缓的时候，数码相机开始暴露出一些工艺上和设计上的缺陷，引发了用户对低价和非主流品牌厂商产品的恐慌。其实恰恰相反，出现问题的相机很多是大品牌主流或主力型号，从而引发了业内人士的深思，竞争在带来产品快速推陈出新的同时，产品设计问题是否得到了厂商足够的重视？低价也不能成为出现缺陷的理由，何况问题产品中还有顶级型号存在。

富士为S2 Pro及S3 Pro所生产的电池支架在使用过程中存在过热的危险；柯达V550数码相机会因“主板损坏”而出现花屏和死机现象；佳能单反EOS-1D Mark Ⅲ对焦系统有缺陷，引起专业用户的不满；A720 IS存在成像和斜屏问题；A650 IS有着漏光的现象，甚至致使佳能A系列产品销量停滞；索尼T50机器外壳在组装时出现问题，用户极易被划伤手指，被全部召回；奥林巴斯FE230成像效果雾状化和FE290液晶显示屏存在瑕疵，等等等等，这些都是本不应该出现在数码相机上的问题，但确确实实出现了，除索尼启动了召回程序外，其他品牌均采取免费维修的方式，损害了众多用户心目中品牌印象，也导致2007年的数码市场一片平淡。



S3 Pro，采用第四代Super CCD技术，也是富士在单反数码相机领域的绝唱，竟然有电池支架过热这样的低级Bug

经过了一系列问题的洗礼，消费者对数码相机的选购更为理性和谨慎，不追新不求牌，但求用得好。

要说这一年还有什么值得关注的事情，那就是数码相机开始以500元

为一档次区分产品级别，1000元、1500元、2000元、2500元，每一个价位都会有当家花旦和当红小生，性能指标几乎相同，所具有的区别只是品牌、外形和独具技术而已。另外，数码相机这一年开始全面采用锂离子电池，这也是小型化发展的必要步骤。

总体来讲，2006和2007年的数码相机市场似乎呈现出一篇混乱，这与手机照相能力的大幅提升以及大量“照相手机”的出现有关，例如索爱Cyber-Shot系列、三星G810及其后继型号，以及大量山寨照相手机。它们的出现使消费级DC出现了危机，迅速提升像素数？提高光学变焦能力？提高反应速度？各种未知的选择和巨大市场压力，是数码相机厂商出现失误的重要原因，好在它们之中的大多数，还是找到了比较正确的道路，迎来新的一年——



照相手机似乎要敲响消费级DC的丧钟

○2008年，影像融合！

在举国迎奥运的欢腾时刻，数码相机也迎来了真正意义上的变革，具有录制720P影像的成熟产品开始铺货市场，很多品牌的明星产品开始陆续上市：松下的LX3旁轴机身设计和复古的造型，加上徕卡的24mm广角镜头，丰富的手动功能，满足了不少触摸不到莱卡相机的消费者；富士2000元的S2000HD在长焦数码相机中极具竞争力，720P的摄像功能也其成为2008年的热卖产品；搭配了3.5英寸全触摸屏幕的索尼T900，剑走偏锋打开了女性用户市场，为很多厂商上了生动的设计课。

这一年数码相机的品牌再次缩减，佳能、尼康、索尼、奥林巴斯、富士、宾得、松下、三星成为了消费者选购首选，而明基、联想、爱国者等国内品牌，无论是从产品研发和市场推广上均不能与之相提并论。由此可以看出，日系在消费级产品上几乎处于垄断地位，占到了全球市场份额的80%以上，而我国的光学产品还停留在2000年的阶段，真不知道这些年国内厂商都在做些什么？

继高端单反数码1Ds Mark Ⅲ后，佳能推出了中级全画幅相机的后续产品——5D Mark Ⅱ，无论是功能还是价格，对摄影爱好者的吸引力是极为巨大的，且摄影功能也出现在它的身上，配合佳能高素质的红圈头，5D Mark Ⅱ甚至可以完成电视剧的拍摄工作，无愧神器一说。索尼在α100后再接再厉完善自身产品线，镜头群也日渐丰富，但α900在人们的印象中始终只是中端机型，无缘高端单反间的角逐。





索尼T900开创了触控大屏DC时代

从只能拍320×240的短片，到720P高清摄像，数码相机在功能上已经强大到可以对摄像机产生威胁的地步，它们虽然无法撼动摄像机在专业领域的控制权，但在民用级别，对要求不高的家庭来说，投入一件设备的价钱便可以获得两份回报，将曲高和寡的摄像机再次逼入了生存的边缘。当然数码相机能得到这样的功能，存储设备的快速发展也是功不可没的，没有大容量高性能产品的支撑，摄像功能只能是自娱自乐的小把戏，上不得台面，SDHC开始替代SD出现在市场中！

○2009年，你好！色彩！

面对佳能铺天盖地的广告宣传，具有个性的卡片机越来越受到消费者，尤其是女性消费者的喜爱，厂商们也开始一窝蜂的推出了多彩的产品，姹紫嫣红宛如世外桃源。消费级产品的近况大致如此，单反市场逐步开始接受这种时尚化的潮流。沉稳的黑色一直是单反数码相机的首选颜色，专业市场是单反赖以生存的根据地，但低价产品的出现使得一般用户开始喜欢上单反，接受单反，进而选择单反。在这样的情形下，不仅高端准单反消费级数码相机受到了冲击，单反的专业地位也受到了用户的挑战。越来越多的初学者将首台相机定格在单反上，而宾得在低端产品上开始大动手脚，将旗下的

时间	事件	意义
1981年	索尼发布Mavica相机	数码相机的先驱，20万像素CCD、具有单反结构和坚固的设计，被广泛应用在摄影各个领域
1986年	佳能RC-701正式上市	第一台出现在零售市场上的静态摄录数码相机，78万像素CCD是当时的顶级配置
1987年	富士发布ES-1相机	规格再次提升的产品，2/3英寸尺寸的CCD和采用软盘进行存储，均是较为超前的技术
1987年	柯达发布KC-400相机	采用了1/2英寸的CCD，像素为30万的类单反相机，可搭配柯尼卡镜头使用，使消费者开始有多样的选择
1987年	卡西欧发布VS-101相机	采用了28万像素CMOS，是世界上第一台采用了CMOS传感器的静态摄录相机
1988年	柯尼卡发布KC-300相机	具有弹出式取景器的静态摄录机，非常便于微距摄影
1988年	索尼发布MAVICA MVC-C1数码相机	第一台真正意义上的消费级数码相机产品，可连接到电视上欣赏拍摄的照片
1994年	苹果发布QuickTake 100数码相机	资深“果粉”应该了解的产品，内置1MB内存，可存储8张640×480照片，30万像素的CCD，很快便被苹果废弃了
1995年	理光发布DC-1数码相机	同时支持视频和声音记录的41万像素数码相机产品
1995年	柯达发布DC40数码相机	38万像素的CCD可拍摄756×504图片，面向业余爱好者的普及型数码相机产品，被认为是数码相机市场成型的开端
1995年	美能达发布RD-175数码相机	采用了3块CCD的设计，总像素值达到了175万，可获得分辨率为1528×1146的图片，是当年的怪兽级产品
1996年	雅西卡发布DA-1数码相机	具有向电脑传输数据的能力，使数码相机越来越接近现代版的完成体
1996年	柯达发布DC20/25数码相机	取消液晶显示屏设计和采用了旁轴式设计、内置8MB内存，售价低廉，使数码相机进入民用层面
1996年	索尼发布DSC-F1数码相机	第一款Cyber-Shot相机，镜头采用可旋转式设计，采用了30万像素1/3英寸CCD，可拍摄640×480分辨率的照片
1996年	世嘉发布SJ-1数码相机	想不到曾经的游戏厂商也发布过数码相机吧？参数一般，像素值只有25万
1997年	柯尼卡发布Q-M100消费级数码相机	柯尼卡唯一的一款消费级数码相机，将消费级产品的像素值提高到108万
1998年	富士FinePix 700问世	首款百万级像素（约150万）普及型卡片机，使用SM存储卡
1999年6月15日	尼康推出了D1单反数码相机	尼康专业D系列产品的鼻祖，D1拥有270万像素CCD，兼容全线尼康F卡口镜头
1999年	富士FinePix PR21数码相机问世	世界首台集成打印机功能的数码相机产品，采用定焦镜头和230万像素1/2英寸CCD设计
2000年	佳能IXUS DIGITAL系列正式发布	IXUS DIGITAL首次亮相，像素数高达210万
2000年	佳能发布EOS D30单反数码相机	佳能EOS D30开启了单反数码相机的影像全新领域，也是当时最轻量级的单反产品
2000年	富士发布S1 Pro单反数码相机	首次将Super CCD技术应用在专业数码相机领域，并获得了巨大的成功
2000年	卡西欧发布WQV-1数码相机	腕表式数码相机在当时设计极为大胆，使数码相机开始向着多元化发展
2000年	富士FinePix 40i数码相机上市	具有MP3播放功能的数码相机，在经过参数大战之后，数码相机的功能越来越多，越来越新奇有趣
2000年	索尼CD-R MAVICA MVC-CD1000发布	使用CD-R为存储介质的产品，并具有惊人的10倍光学和2倍数码变焦镜头及SteadyShot稳定系统
2000年	夏普J-SH04拍照手机问世	世界第一款带有11万像素CCD的可拍照手机，这是我们接下来要回顾的产品
2001年9月25日	佳能EOS-1D单反数码相机正式发布	当时顶级的单反产品，各项指标远超竞争对手，奠定了单反数码相机领域的领军地位
2002年	美能达发布DiMAGE X数码相机	具有光路折射功能的数码相机，机身小巧，采用潜望式镜头设计
2002年	康泰时发布N DIGITAL单反数码相机	全球首款可拍摄全画幅画面的单反数码相机，具有铌氧锂超薄低通滤镜技术
2002年2月12日	适马发布SD9单反数码相机	世界上第一台采用FOVEON X3技术的单反数码相机
2002年	宾得DIGIBINO DB100面世	世界上第一款具有数码相机功能的双筒望远镜产品，可将双筒望远镜观测到的图像保存为最大分辨率为1024×768的图像
2003年	理光RDC-i700 model G数码相机发布	世界首款具有GPS功能的数码相机
2003年	索尼发布Qualia Q016-WE1数码相机	超级微型的200万像素、仅重50克的数码相机，但价格极为昂贵，类似于间谍机
2003年	佳能EOS 300D单反数码相机发布	首款万元以下的单反数码产品，它的出现标志着单反平民化和价格战即将开打
2003年12月	奥林巴斯E-1单反数码相机面世	首款采用4/3系统的单反数码相机
2004年	柯尼卡美能达发布α-7 DIGITAL单反数码相机	世界首款具有机身防抖功能的单反数码相机
2004年	富士发布S3 Pro单反数码相机	采用第四代Super CCD技术的单反数码相机，也是富士在单反数码相机领域的绝唱
2009年	富士FinePix REAL 3D W1正式上市	世界首款具有3D拍摄和录制功能的数码相机





K-x让色彩绚丽的外壳出现在单反相机上



K-m系列全部粉刷一新，冠以K-x的型号和多达100种的颜色进行销售，让用户更加体会到“你好！色彩！”的来势凶猛。

尼康的S1000pj内置LDE投影仪，可以投射出40英寸的清晰影像；富士REAL 3D W1可以拍摄裸眼3D照片和3D影片；索尼的G3内置WiFi功能，无线传输、打印等不在话下；三星ST550和ST500的前置屏幕可以使自拍和被摄者清楚看到即将呈现出的影像，2009年不再是将性价比和技术指标挂在嘴边的年代，是整合多项意想不到的功能和刷漆换脸的数码时代！

○2010年，微单？单电？

不是笔者偷懒，越往后的年份介绍得越简单，而是很多东西可能还残留在广大读者的脑海中，再次描述实难找到合适的词汇，读者朋友您可能也不会愿意去多看，何必呢？

2010年，距所谓的地球毁灭还有最后两年的时间，但厂商们依旧不肯就此放松，不仅加快了产品发布速度，还创造出崭新的词汇——“微单”。这一年是单电相机（采用了电子取景器的单反相机）的发展元年，在奥林巴斯和松下以Micro 4/3系统证明了单电相机也可以很小很强大之后，索尼也迫不及待发布了NEX-5和NEX-3，为了划清界限，采用了微单相机作为系列产品的专用名词。



最“标准”的单电相机，奥林巴斯的EP1

但是到现在为止关于单电相机的定义还是很笼统很模糊，且并不严谨。类似数码单反相机的专业外形，采用独特的固定式半透镜技术，在秉承数码单反优秀成像效果的同时，能够兼具全时快速相位检测自动对焦和所见即所得的电子取景效果。由于取消了反光板这个机械部件，相机可以做得很小，而且避免了反光板在抬起、落下时出现的机震。单电相机有它的好处，也有着先天不足，这些以前我们都分析过。不过很多厂商借着新概念的出现，把自家的产品拼命向其靠拢多少有些不厚道。如果说了这么多还是不明白单电到底是什么东西的话，去看看奥林巴斯的EP1吧。

消费级卡片机机身上的液晶屏幕迈入到纯触摸时代，物理按键的减少降低了机器损坏的可能性，也增加了用户维修的成本，更换屏幕的价格大概占总价格的四分之一，不知是否值得去维修。单反市场依旧由佳能和尼康主导，尤其是佳能已经占到了50%以上的市场份额，单电的产品现阶段对中高端单反还构不成实质上的威胁，所以我们依旧见不到高档机身。

总的来说，2010年有新概念，但缺乏重量级的改变；平静却时刻起波澜，期待2011年各厂商的给力表现吧！

在本文回顾的十余年里，我们可以看到技术对数码相机的改变：消费级相机向着轻薄彩色化和功能专业化两个道路所发展，而且相互之间的差异性越来越大，很难出现交叉，厂商非常透彻的把握住了消费群体购买数码相机的原动力，产品具有更加鲜明的特点和针对性。单反市场由佳能与尼康所把持，其他厂商虽有涉足但所占份额不多，难以左右其未来的发展方向，单电产品的推出使低端单反相机受到了冲击，也深深的影响到了高端消费级产品，这是一柄双刃剑，奥林巴斯和松下在用力挥舞的同时，也许会伤害到自身的利益。索尼作为消费电子巨头，很想耕耘出一片自己的天地，和奥林巴斯一样，欠缺的是用户群体的积累。

数码相机市场很热闹，我们每时每刻都能看到新鲜东西；它也很冷清，几乎完全是日本厂商博弈的战场，文化的侵蚀和品牌的依赖对不仅中国，对世界其他国家也是很严重的问题，不知大家意识到没有。就在本文完成前不久，日本的地震-海啸-核电事故-放射污染灾难连续发生，就造成了整个数码影像市场的惊慌和混乱，因为全球大部分的感光元件和高端数码影像设备，生产线都在日本本土，灾难破坏和停电将造成生产能力的严重损失。P

非·愚人节之惑



■北京 墨汁做寿

过几天就是那个任何话都不能相信的日子了，当然如果您不是第一时间抢到本刊的话，那么恭喜，警报已经过去。但也许大家没有想到，各种非愚人节玩笑的愚人事件，却在以严谨著称的IT领域中不断的产生着，应该说其中大都并非恶意，例如其中有些是对自身或产品能力的高估，有些则是对市场的误判，但它们对消费者的误导和对其信誉的影响却还是很严重的，当然其中一些的“愚人”程度不逊于真正的愚人节玩笑。在愚人节来临之际，不妨让我们看看这些让无数消费者曾经兴奋、雀跃、惊讶、最后大喊“坑爹”的“玩笑”吧。

●硬件界《永远的毁灭公爵》——Bitboy的GPU们

对游戏发烧友，特别是重口味FPS爱好者们而言，“毁灭公爵”系列，特别是《毁灭公爵3D（Duke Nukem 3D）》是一款非常给力的游戏，虽然故事情节略显老套，但其中诸多非常有趣的细节设置却为游戏增色不少，给玩家留下深刻的印象。但其续作《永远的毁灭公爵（Duke Nukem Forever）》却因为一再的跳票，成为了游戏界的笑柄，而在硬件界也有一个几乎与其同时产生的跳票传奇——BitBoy的显示芯片（参见本刊2010年11月上刊的《显卡回顾》）。其最早公布的，与GeForce 256同等级的Glaze3D，到其后的Axe、Hammer，无一不是字面规格惊人，但却因为开发困难、合作伙伴问题、资金问题等屡屡延误直至取消，最终转向了移动设备3D开发。



Bitboy的GPU也并非仅在纸面上，上图即为Axe样卡

Bitboy公司最终被ATI收购，成为其移动显示战略的组成部分，希望目前已有复活希望的Duke Nukem Forever能够更幸运一些吧。

●不靠谱的解读——消失的SD插槽

今年3月2日，万众期待的iPad2终于正式发布，其最终规格中除了屏幕分辨率外，最让人失望的大概就是SD卡插槽的缺席。而要命的是，在早就被网友揭露的，很多宣称针对iPad2生产的外壳上，确实非常明显的存在着一个新的底部开口（参见2011年1月下旬刊《数码来风》栏目），但在发布后大家才发现，这个位置的开口其实是为了一个样子很不起眼的扬声器。

而一旦有存储扩展的能力，很多对存储空间要求较高的用户也可以选择较便宜的小容量版本iPad2，或者可以轻易地让手机等数码设备与iPad2共享一片存储卡，在各种设备上持续观赏一部电影、小说、漫画等。现在看来，这些希望都如肥皂泡一样破灭了，

●从iPod Touch到手机——摸索中的iPhone、iPhone 3G

iPhone4是个很酷而且很好用的手机，甚至从某些方面来讲性价比相当好，例如FaceTime功能、更划算的套餐等，iPhone 3Gs也还不错，但iPhone和iPhone 3G呢？说实话，它们应该只能算是iPod Touch这种移动娱乐设备向手机这种移动通讯设备转换中的试制品。两者最初都缺乏很基本的通讯工具和娱乐性能——彩信、蓝牙文件传输、视频拍摄。

当然作为智能产品，升级和扩展能力相对比较简单，例如我们可以将其破解，即“越狱”之后，用第三方软件实现这些功能。而安装3.0固件之后，iPhone 3G也可实现彩信收发及视频拍摄，但仍无法通过蓝牙传输文件，至于iPhone，则彻底“杯具”，想实现这些功能？毫不犹豫的越狱吧。



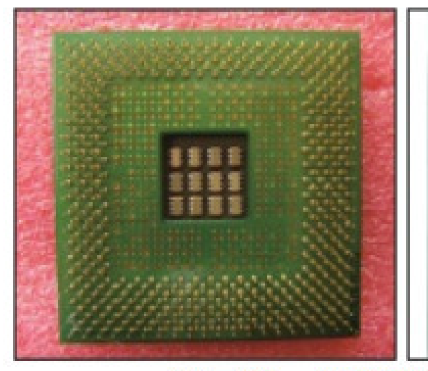
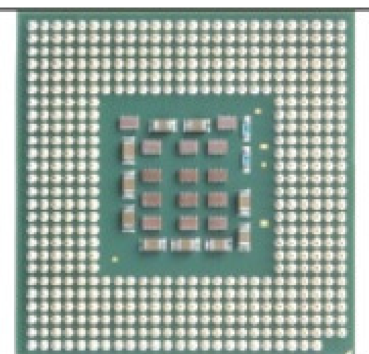
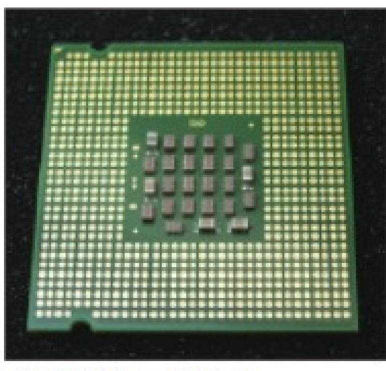
还记得iPhone那“土土”的样子吗？

对于成熟的iPhone 3Gs/4，笔者会献上相当的赞美，但作为其发展过程中的实验产品iPhone/3G，让众多消费者为其买单，而且拒不承认缺陷，就有些说不过去了。

●创意超越工艺的悲哀——Pentium 4的发展史

Pentium 4是个成功的产品吗？这是很难解释的问题，也许“Pentium 4初期是挺失败的，后期是很不错的。”这种和稀泥的说法会让读者们很不满吧，虽然这确实是笔者真正的感觉。而造成这种情况的，就是设计能力远远超越了实际生产工艺水平。

我们可以将最初的Willamette核心与堪称完善的

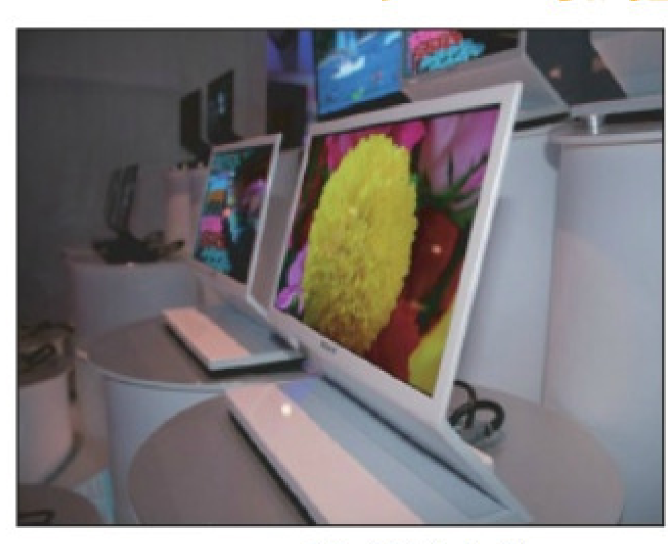



最早期、发展期和后期Pentium 4接口都有明显不同

Prescott核心两种pentium 4进行对比，很明显，在制造工艺跨越两代之后，虽然同样基于NetBurst微处理架构，但它们似乎已经成为了两款完全没有关系的处理器，其性能甚至效率都有质的不同。但由于制造工艺发展过于缓慢，Prescott推出时已经是Pentium 4面世的第四个年头，在其后出色的酷睿架构浪潮下，还没有大展拳脚，就不得不悲哀的“死在沙滩上”。

Willamette：采用0.18微米技术制造、4200万个晶体管、最高2GHz主频、400MHz外部总线、256kB二级缓存、无超线程、Socket423/478接口、Rambus或DDR266/333内存。Prescott：采用0.09微米技术制造、1.25亿个晶体管、最高3.8GHz主频、800MHz外部总线、1MB/2MB二级缓存、超线程或双核、LGA775接口、DDR2 667/800内存。

很明显，Willamette核心并不完善，而使它陷入尴尬境地的，是当时的制造工艺无法支撑NetBurst这一非常依赖高主频（高纯净性）与高缓存（高晶体管数量）的架构。正是Pentium 4时代陡然加快的制程转换速度，形成了目前Intel的“Tick-Tock（钟摆声）”战略，隔年即进行一次制造工艺升级，此后的酷睿与酷睿i架构，在性能发挥方面就很少受到工艺制程的掣肘了。

完美OLED？
——LED与PDP的掘墓者在哪里？


OLED可做到非常轻薄

OLED，是集PDP（等离子显示器）的自发光与LED的节能，加上超薄、柔性、分辨率高、低成本等多种特性于一身的，理想的平板显示技术。21世纪初的相关介绍就宣称这一技术接近成熟，在数年内即可普及。从那时起笔者就一直幻想着，理想的手持和移动设备，将搭载可随时展开到足够尺寸的折叠屏，那样上网、玩游戏才是真的爽到家。但现在OLED屏幕仅出现在手机、相机等设备的小尺寸屏幕上，或者11英寸电视机上——如果那玩儿能叫电视机的话。

阻碍OLED大规模生产与普及的，恰恰就在于其原理展现的一个最佳特性——低成本。尽管理论上讲仅仅需要在基板涂布合适的荧光材料，选用低功率激发源即可，但其实际成本却因良品率问题而居高不下。而如果考虑到区区两万小时左右的寿命，与目前平板显示设备相差一倍多，就更显得其全寿命成本过于高昂。

好在目前其材料费用仅为成本的25%这一消息还是挺让人振奋的，只是不知道厂商们何时能从赚得盆满钵满的平板产品线中抽身出来，将更多的精力投入OLED的研发，提升其良品率和寿命。不过给自己的摇钱树开发掘墓者，他们真的愿意吗？

先行者的悲哀
——总是搞特殊化的CPU

Pentium 60/66、Pentium4 1.4G/1.5G、Phenom X4 9XXX等处理器，是一群很特殊的产品，他们都未能采用后期主流产品的接口，前两者则更加特殊，干脆采用独家接口，使其完全不具备升级能力。加上作为新架构产品的先锋，它们均出现了各种各样的问题，例如成为业界笑柄的浮点计算错误问题，以及下面要提到的，Rambus内存问题。


Pentium 60/66（左）和Pentium75（右）及其后的产品接口不同

当然有一些收藏发烧友会认为“我拥有，我自豪”，但我想大部分用户应该会大喊“‘坑爹’啊！！”。

来自Intel的“坚定”支持
——Rambus内存的悲哀

Rambus确实是很先进的技术，用位宽小但频率高的内存，同样可以提升内存数据传输速度，即内存带宽。不过问题是，成本过于高昂，配置也比较复杂（还需要在空内存插槽上安装连接卡C-RIMM），在性价比方面无法和带宽稍逊但价格与SDram类似的DDR内存相比。


Rambus内存必须成对使用，并在空槽位上安装C-RIMM（最右侧两条）

另外无论对用户还是Rambus生产商来说，Intel曾经信誓旦旦的合作保证才更加要命，短短几个月间风向的变化，使这些保证看来真像是愚人节的玩笑。

虽然PS3等设备大量采用了Rambus内存，但其进入主流的最佳机会还是彻底失去了。

总结

很遗憾，这里让人感到搞笑、遗憾甚至愤怒的事件，全都是真实存在的，也已经让消费者在精神与物质上蒙受了实实在在的损失。它们不是愚人节的玩笑，但它们才是真正愚弄了我们的大玩笑，也可以说对消费者和厂商来说都是“杯具”，希望这样的玩笑今后越少越好。



Intel，AMD摆脱厄运，新平台双双驾临

■广东 腊鸭
北京 桃之夭夭

大范围产品召回，无论是对企业还是消费者，都是不愿看到的事情，前者会损失大量的资金和声誉，后者消耗的则是时间和精力，可谓两伤，所以企业在不到万不得已时，是不会轻易启动召回策略。但没有任何一款产品是完美的，去年有丰田汽车，今年有Intel的芯片组。

此次的召回时间不仅为Intel带来了高达10亿美元的损失，也使合作伙伴在2011前半年市场营收和DIY市场发生了巨大的变化。由于处理得当，Intel公司的声誉并未遭受太大的打击，但在4月份芯片完全替换前，Sandy Bridge面临着有马无鞍的窘境。当然AMD也不会错过此次大好时机，抓紧市场营销活动，极力宣传APU和Phenom Ⅱ X6处理器，推出新的品牌口号。

但产能一直就不是AMD的强项，宣传了那么久，APU的产品除供货给OEM厂商外，零售市场实在难觅芳踪，各大品牌曾展示过的平台在国内也只是有价无市。除在淘宝上可以搜索到一些流漏出来的产品，笔者在截稿时，都未能在电子市场中见到实物。而且机箱电源厂商还没有与之配套的成熟产品，想DIY APU平台的消费者是继续等待还是自己改造，看大家的动手能力了。



GeForce GTX 550 Ti

尽管Sandy Bridge和APU之前确实都有一些问题，但本刊已经收到了它们的正式产品进行测试，相信杂志上市时，他们应该已开始稳定大量供货，因此本期特别准备了新平台攒机全面介绍。



由于产量下降，替代者又遇到问题，销量受限，所以最近Intel多款上代产品的价格出现了反弹，价格开始逐步走高，暂不清楚是Intel还是经销者的所为。而AMD多款CPU有着不同程度的降幅，虽然不多，但聊胜于无，且因为与之配套的主板花样繁多，建议最近有装机和升级的用户可以优先考虑A家产品。NVIDIA的中端型号GeForce GTX 560 Ti已经上市，GeForce GTX 550 Ti、RADEON HD 66XX/67XX等则呼之欲出，显卡市场同样热闹非凡！



微星APU主板（带处理器）

●中高端SNB游戏平台

在LGA2011接口处理器出现之前，LGA1366接口的酷睿i7 9系列仍然占据着性能的最高端，但SNB核心酷睿i7也拥有足够的游戏和专业性能，且在功率管理等方面更加出色，完全可满足中高端游戏玩家的需求。

考虑到扩展能力，我们选择了P67主板，如果希望使用核显的用户，可考虑家用SNB娱乐平台采用的H67主板，而对3D性能不满意

的话，可考虑2000元左右价位的显卡。另外当然也为游戏玩家配置了更适合游戏的键鼠、显示器等设备。

中高端SNB游戏平台一览		
CPU	酷睿i7-2600（盒装）	2150元
散热器	盒装自带	/
主板	技嘉GA-P67A-UD3R	1480元
内存	威刚2GB DDR3 1333(万紫千红)×2	270元
硬盘	希捷1TB SATA2 32M 7200.12/ ST31000528AS（串口/散）	365元
显卡	迪兰恒进HD6850 酷能+ 1G	1299元
机箱	大水牛X3	289元
电源	ANTEC VP450P	339元
键盘	Razer Arctosa三齿熊蛛	260元
鼠标	Razer DeathAdder炼狱蝰蛇鼠标	249元
光驱	三星TS-H663D	165元
显示器	戴尔UltraSharp U2311H	1599元
总价		8465元

●家用SNB娱乐平台

我们为家用娱乐电脑配备了比纯游戏平台略低端的处理器和显卡，但作为没有什么经验的用户，恐怕也不会对软硬件进行优化，所以在内存、硬盘等系统上还是选择了比较大容量的产品，不过硬盘容量的需求比性能更高，且选择了更加安静稳定的低转速产品。如对3D游戏的需求比较高，也可考虑选择GeForce GTX460、RADEON HD 6850或更高端的显卡产品。

家用SNB娱乐平台一览		
CPU	酷睿i5-2300（盒装）	1230元
散热器	盒装自带	/
主板	华硕 P8H67	1050元
内存	威刚2GB DDR3 1333(万紫千红)×2	270元
硬盘	希捷Barracuda Green 2TB 5900转 64MB	599元
显卡	七彩虹450雷暴鲨 D5 1024M R40	799元
机箱	Tt M3	299元
电源	航嘉冷静王钻石2.3+版	228元
键盘	罗技K320无线键盘	169元
鼠标	罗技M215无线鼠标	99元
光驱	建兴iHAS524	138元
显示器	三星2413LW	1449元
总价		6330元

●学习办公平台

追求稳定，同时对性能也有一定要求的学习、办公用户，选择低端的i3-2100处理器即可。其主频高达3100MHz，采用双核心四线程设计，尽管三级缓存降为3MB，但仍拥有出色的性价比。其内置核显的2D能力出色，3D处理能力也比前代产品更好，在学习、办公以及一般的（当然也许是偷偷的）视频播放、简单游戏等应用中都没问题。

因为对娱乐能力没有要求，所以不考虑独立显卡。同时对硬盘性能、鼠标性能等要求也较低，甚至取消了光驱，而显示器则不考虑点距较小的小尺寸高分辨率产品，另外笔者认为这些用户长时间使用电脑，对键鼠的舒适度要求还是很高的。

学习办公平台一览		
CPU	酷睿i3-2100（盒装）	830元
散热器	盒装自带	/
主板	微星 PH67S-C43	799元
内存	威刚2GB DDR3 1333(万紫千红)	135元
硬盘	希捷 500GB 7200 16MB/SATA	260元
显卡	自带	/
机箱	航嘉暗夜H507	178元
电源	航嘉冷静王钻石2.3+版	228元
键盘	微软舒适曲线2000	99元
鼠标	罗技M215无线鼠标	99元
显示器	飞利浦220E1SB	1000元
总价		3628元

●低端节能平台



新核心酷睿i的包装有了明显变化

作为最低端平台，如果抛出节能概念的话，以前只有Atom，但在APU上市后，我们多了一种CPU性能接近奔腾E系列处理器，且3D性能接近低端DX11显卡的选择。其功耗略高于Atom平台，但仍保持在主流笔记本的水平。加上显示器后，其总体价格也仅为3000元，而目前APU的价格很可能还有一定的下降空间，感兴趣的用户可以持续关注。P

低端节能平台一览		
CPU	AMD APU E-350 1.6GHz双核（主板自带）	/
内存	金士顿2GB DDR3 1333	140元
硬盘	希捷 500GB 7200 16MB/SATA	260元
主板	微星E350IA-E45	1399元
显卡	自带	/
显示器	三星EX1920W	869元
键鼠	罗技MK260键鼠套装	119元
机箱电源	金河田炫豪2062B	229元
总价		3016元

头牌新闻

AMD APU中国发布

■本刊记者 魔之左手

近日AMD在北京举办了主题为“融聚创‘芯’·加速‘视’界”的AMD Fusion APU中国发布会，30余款首批基于APU的笔记本、一体机、HTPC和准系统等新品在会上亮相。此次发布的AMD Fusion APU(加速处理器)包括E系列和C系列产品，主要应用于超轻薄笔记本、主流笔记本、高清小本、一体机、HTPC及准系统产品等领域。AMD Fusion APU拥有大幅减小的芯片尺寸，大幅降低功耗，大幅提升每瓦性能比，最高可12小时全天候续航。



合作伙伴与AMD一起启动APU发布仪式

当天，宏碁、华硕、戴尔、富士通、惠普、联想、微星、三星、索尼、东芝等顶级OEM厂商，与微软、暴风影音、光宇华夏等软件与应用巨头的高层出席了发布会，并对AMD APU产品给予了高度评价。目前宏碁、惠普、联想、索尼旗下首批基于AMD APU的笔记本产品已经率先登陆中国市场。

硬件店

三星发布多款笔记本电脑新品



近日，以“卓天下 刃我行”为主题的三星笔记本电脑9系列新品发布会在北京举行。三星笔记本电脑展示了旗下全新高端9系列笔记本电脑900X3A、首款3D笔记本RF712以及Sliding PC7系列平板电脑。它们以“高端轻薄”“炫酷娱乐”及“科技人性化”的特色为主打设计，三星900X3A厚度仅为16.3mm，重1.31kg，十分轻薄。Sliding PC 7系列将平板电脑与笔记本电脑融于一身，既可使用触摸屏与虚拟键盘，又可将显示器精巧地向上滑动，露出物理键盘。RF712作为三星笔记本电脑首款3D产品，拥有17.3英寸FULL HD全高清分辨率液晶显示屏，支持主动快门式3D技术。

诺基亚发布音乐手机新品X1-00



诺基亚近日发布了一款基于S30平台的新品——诺基亚X1-00，预计将在本年第二季度于中国市场正式发售。诺基亚X1-00外观为海洋蓝，主打操作简便、高性价比的音乐体验，它支持高达16GB的microSD存储卡，提供广泛适用于各类耳机与扬声器的3.5毫米AV插孔，并支持高达38小时的音乐播放。

Kingmax发布“SDXC卡”



Kingmax近日推出SDXC存储卡，拉开了Kingmax存储卡的“X”时代序幕。在存储卡历史上，SDXC是首个理论上可以提供2TB存储容量、且同时拥有高速性能的闪存格式，这是数据存储模式上一次不小的飞跃。Kingmax推出的“SDXC 64GB Class10高速记忆卡”，采用exFAT文件格式，规避了FAT16/32和NTFS的局限性，符合SD协会(Secure Digital Association, SDA)的SD记忆卡新标准。其写入速度为40MB/s，读取速度可达到65MB/s。

七彩虹iGame 440冰封骑士Slim上市



七彩虹近日推出iGame GT440超薄显卡iGame 440冰封骑士Slim D5 1024M R50。该卡继续沿用iGame GTS 450的镂空PCB设计，搭配具有特色的单槽散热器，采用GDDR5显存颗粒，组成1024MB/128bit显存规格，其默认频率为810/3200MHz。这款显卡采用双DVI+HDMI输出设计，支持各种类型的双头输出模式以及HDMI高清输出模式，可实现高达2560×1600的高分辨率输出。市场参考价为719元。

LRT推出3款iPod nano专用手表腕带

赋信（LRT）近日推出TikTok、LunaTik和SwitchEasy Ticker等3款专为iPod nano设计的手表腕带产品，可让用户将iPod nano变成手表佩戴，这3款产品曾

在不久前的CES展会上展出。TikTok及LunaTik由优质硅胶材料制造而成，柔软而富有弹性，其中LunaTik的外框采用航空级铝合金材质，TikTok则采用了简单的插入式设计，仅需数秒即可完成安装和拆卸。SwitchEasy Ticker采用了另一种弹性材料，抗震效果相对更好，拥有方便操作的腕带以及牢固稳定的支撑设计。





戴尔更新XPS产品线

戴尔中国近日全面更新XPS产品线，在戴尔官网（www.dell.com.cn）进行销售。全新的XPS笔记本集成包括新一代英特尔Sandy Bridge处理器、英伟达（NVIDIA）图形系统及JBL/Waves音响系统，15英寸的LED背光显示器及B+RG全高清屏幕也能提供逼真的色彩还原，并提供首业内家Skype功能认证的高清视频通话功能。XPS系列台式机也发布了最新的XPS 8300产品。




飞利浦273E3显示器上市

近日飞利浦发布了首款27英寸显示器273E3，支持1080P全高清和智能触控操作，用户能享受三年质保的“飞常服务”。它配备了飞利浦最新的智能影像（SmartImage Lite）技术，能对屏幕上显示的内容作出基于用户选择的分析，动态增强图像和视频的对比度、色彩饱和度和清晰度，只需按下一个按钮就可实时获得最佳的显示效果。另外其智能对比度（SmartContrast）技术，可实现500 000:1的超高智能对比度，结合超级调光和背景光增强技术，使图像更为明艳，画面层次更为丰富。



软件圈

中央国家机关软件采购结果公布 瑞星占杀毒软件57%份额

近日，中央国家机关政府采购中心发布消息，对2007年～2010年中央国家机关各部门及其下属各级行政事业单位通过协议供货采购通用软件的情况进行了总结。4年来，采购中心共采购通用软件14大类10125次，总金额为10.69亿元。其中防病毒软件占通用软件采购总金额的5.10%，国产瑞星防病毒软件的采购量最大，占比57.41%。从采购种类上看，数据库、中间件、办公软件、操作系统、防病毒5大类所占比重占整个通用软件采购量的75%，是重点采购品目。从国产品牌跟国外品牌的采购金额对比上看，4年来，国外品牌采购总金额为8.79亿元，占采购总金额的82.23%。国产品牌软件采购金额仅为1.89亿元,占通用软件采购总金额的17.77%。杀毒软件是唯一国产厂商占据优势的品牌，以瑞星为代表的国产厂商占据了绝大部分份额。与之形成对比的是，操作系统、数据库、办公软件等领域由微软、甲骨文等国际巨头占据垄断地位。

网络帮

Yahoo！成立Yahoo！北京研究院

Yahoo!公司于近日宣布在北京成立Yahoo！研究院，这是继硅谷、西班牙巴塞罗那、纽约、印度班加罗尔、以色列海法以及智利圣地亚哥之后的第7个Yahoo！研究院。Yahoo！北京研究院将与Yahoo！三大全球产品研发中心之一的Yahoo！北京研发中心坐落于同一地点。Yahoo！北京研究院将由郑朝晖博士领导，并专注于搜索、广告、媒体、移动领域Yahoo！核心产品的算法改进及产品创新。通过正式成立Yahoo！北京研究院，Yahoo！得以继续投资，推进因特网科学并实现Yahoo!的全球事业。



晶合快评

奸商，你好狠的心

■晶合实验室 尴尬的小白

不出意外的话，一年有365天，每天太阳都会照常升起，每天新闻联播都在晚上7点播放，每天奸商从太空遥望地球时，“大软”编辑部都小得看不见。所以从某种角度上说——我，小白，隐形了。一旦这样想，我就觉得逃离了奸商的关注，会很安全。现在好多人都信奉“无商不奸”“无毒不丈夫”“狼性”，所以好多人安心地做了奸商小人。在他们眼中，你我就像一摞人民币、一块好肉，只要有手段，就能理所应当地抽走一部分。

这很危险，这不公平！可我们活在世上，就需要学会面对，既然不能改变环境，就必须多加提防。所以多年来，如何保护自己，不被别人随便“抽”，是小白的奋斗目标。可作为一个数码产品爱好者，一个把钱全都投入其中的男人，在这方面我做得非常不好，多数情况下我都是事后诸葛亮，被奸商欺骗时浑然不觉，待到恍然大悟却为时已晚。今天打开电子产品的购物网站时，猛然发现账号已升到了“钻石会员”，嘴上一边骂着自己没出息，手却一边操作鼠标生成订单，天幸某网瘾教授没抓我做电疗。

小白虽已无药可救，但还是把经验总结下来，希望各位读者购买电子产品时，能认清奸商的真面目，避免惨剧。

奸商最常用的一招是“革命性”的口号，例如“革命性的体验”“革命性的性能”。所谓革命都是需要流血牺牲的，不过这里是奸商“革命”，消费者流血。有能力发起“革命”的都是奸商之王，由上至下的，大奸商定标准，小奸商执行；大奸商吃肉，小奸商喝汤。普通消费者呢？他们买账，用那从生命中挤出来的、带着逝去青春味道的月薪，与奸商们做着不算平等的交换。

可我见过许多同学，他们本来需求并不高，也并不是“富二代”，便宜些的硬件就能满足需求。但是他们还是选择多花一些钱的新产品，因为那是人类智慧的结晶，极具“革命性”。可为什么没人从实用的角度考虑？如果你只是浏览网页，再好的CPU、再大的内存、再强的显卡，都不会改变页面上的内容，那又何必纠结于0.0X秒的速度呢？所以最重要的一条原则是首先自问：“我真的需要这些牛X产品吗？”我们需要时常提醒自己才不会轻易掉入圈套。你觉得高端产品确实改变了生活，自己也站到了潮流的前端。可是换个角度想想，如果节省这部分钱花在其他方面，比如学一种乐器，一样可以改变生活，或许还会更有型。这可不是说选择有好坏之分，只是说我们在做出选择时，应该意识到，还有另一种说不定更好的选择存在，别被轻易煽动，仔细权衡之后再做选择。

我们再看看小奸商的常用口号——“够用就好”。这不是小白常说的吗？当然不是，一点都不是，奸商只不过是在混淆概念。他们对“够用”的概念有着奇怪的定义，早些时候他们说“上网本”上网够用，可用过的人都知道用“上网本”浏览网页是多么痛苦。消费者所言“够用”，应该是和使用台式机时相差不大，例如打开页面的速度较快，拖拽也比较流畅，屏幕分辨率也说得过去。而奸商对上网“够用”真的是“刚好能用”，或许只是能打开网页而已。尽管定义截然不同，可奸商一致的口径和压倒性的宣传，使得消费者相信了他们的“够用”才是真正的“够用”。为了便携性就应该放弃舒适度，为了追赶潮流就应该去忍受5年前的硬件性能——这是个多么讽刺却真实存在的准则啊，一种叫“上网本”的产品竟不能满足100%的上网需求。就这样，许多根本不应该存在的产品，许多应该做得更好些再拿出来卖的产品，都带着“够用就好”的面罩上市了，奸商还厚颜无耻地漫天要价。只是因为法律并不能给这种变相宣传以惩罚，他们就能肆无忌惮了么？


正义的使者小白

我想有个例子可以解释原因，有个心理学现象叫“变心板”，坐公交车的朋友应该有体会，它指的是在上下班高峰时，公交车里往往很拥挤，上车很艰难，车下的人都担心自己上不去，拼命地向车内挤，可一旦他们站上了车，脚踏在了车边缘的板子上，内心世界就发生了变化，他们马上“变心”，不管车下人的心情和状况，甚至阻止尝试上车的人——因为他们自己的需求得到了满足，而且想更舒服些，多么普遍的自私啊！我想这就是原因所在，许多人在成为奸商前，说不定也是热血青年，也想造福社会、服务行业，可一旦入行之后，面对利益，心里的“变心板”起了作用，于是他们放弃了之前的原则，开始欺骗消费者，谋取利益的最大化，人性的贪婪，造成了行业的扭曲。

还有许多让人心痛的例子，比如“智能手机”一点都不智能，只有“Geek”才能玩转；“游戏笔记本”玩不好游戏，多数移动版显卡的3D性能赶不上3年前千元级桌面显卡；“平板电脑”应叫“大号智能手机”而不是它现在的名字，软件、硬件还未完全成熟到替代PC的水平，宣传时就应该提到它不能做什么……此外，奸商还有“假促销”“假抢购”“假好评”“假评测”等一系列欺骗消费者的手段，如果总结下来应该能写成一本书。你千万不要认为这些现象是正常的，如果不是你的沉默，奸商也不会如此猖狂，如果你不站出来质疑，整个行业便会永远如此，如果这是正常的，这是你希望看见的“正常”吗？P

漫画作者：SUNS

盛大网络

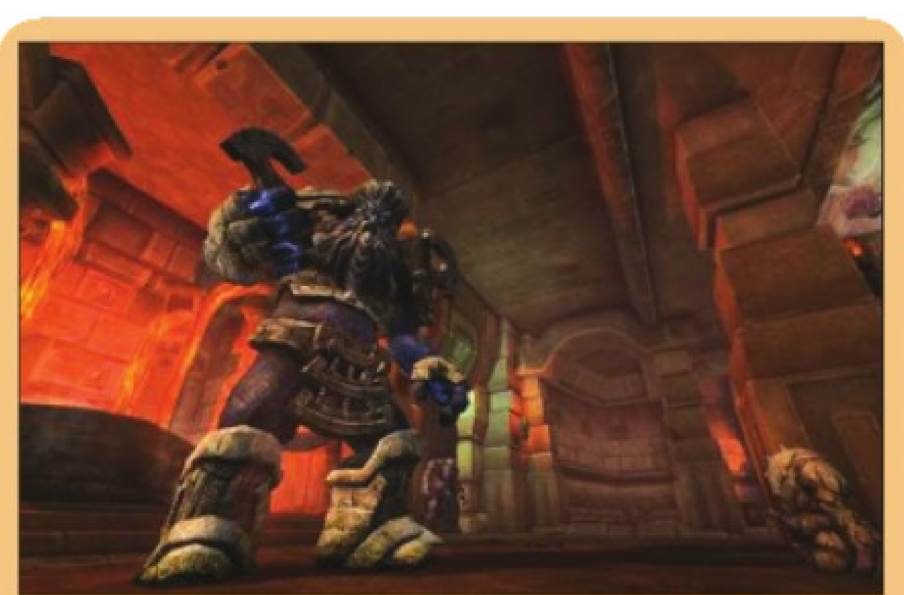
黄金时代是永恒之塔这款顶尖在线游戏的全新版本，而这也是《永恒之塔》即将迎来无挂时期的第一个大型版本更新，2.1改版名称是黄金时代，顾名思义改版的主要项目就是掉宝更容易！还有在2.1版本游戏更新内容中，也大幅改善了制作上的困境，无论是降低制作材料，还是获得图样的方式，都能够让制作更加简单、节省成本。可以说这次的改版是为了让广大玩家们更喜欢2.0改版所做的调整。



《永恒之塔》2.1公测 开启黄金时代

相比之前的《永恒之塔2.0：进军龙界》，《黄金时代》在游戏难度上进行了大幅度的调整，比如大幅降低了升级以及打装备的难度和时间，如50级守护者套装任务、希埃尔系列武器成长任务的难度都大幅度下降，许多需要重复数次才能获得强力道具的任务，都调整了重复进行的次数，铸币任务也跟着提升了奖励及降低兑换数量。

值得一提的是本次改版中，提升了大部分任务的奖励与经验，尤其以使命提升的幅度最高，除了经验值倍增以外，像是天魔34级左右的使命将原有的传承蓝武改成了独特金武，以及使命记忆的片段3(天)、传唤书(魔)更追加了独特金翅膀的奖励。而且为了提升游戏体验，大多副本都得到了明显改善，比如荒废的乌达斯神殿和乌达斯神殿地下，不但入场等级降低，原先入场所需的任务也消失了，怪物的数量减少与最大生命力调降，攻略难度变得更为简单。降低难度却没有影响“品质”，反倒宝物更好，增加了不少高素质独特级饰品，而传承级防具荒废神殿套装则变更为人气超高的龙信徒系列外形。





在道具及宠物上，黄金时代也下足了功夫，新增修正了一部分道具，并且修改了一部分道具的爆率，及制作图样的熟练度。让游戏体验更为轻松快乐，在2.0版本中特色的宠物系统继续增强，增天族/魔族宠物贩卖商人可购买新生产型宠物，并且商人开始贩卖新宠物食物。



《永恒之塔：黄金时代》除了在游戏内容上有较多改动，还在贴图质感以及技能效果表现力上做了较多升级，即使回到新手村，也能让资深玩家有耳目一新的感觉。并且在公测初期还有“黄金档”时间，3月9日到3月12日，每天的20:00到23:00这段时间在线的所有玩家都将随机获赠一份神秘礼品（可删）。此外，所有新玩家在黄金周期间更可获得长时间的免费游戏时间，以充分享受黄金周带来的游戏狂欢。

《永恒之塔2.1：黄金时代》于2011年3月9日正式公测，代表这款曾经受到各种困扰的网游大作将重现辉煌，步入一个全新的黄金时代。特别要注意的是，不仅有7天的“黄金周”时间，并且在这7天中还是免费试玩的哦。



而这里，想着重介绍一下玩家最关心的掉率问题了，正所谓平凡的敌人非凡的奖励，在之前的介绍中我们已经了解到2.1黄金时代版最明显的改变将是掉率的大幅度提升，即使是最普通的怪物，也会掉落更多的装备、提炼石、技能书、烙印之石等等稀有级魔石。不知不觉中，就能轻松地获取这些对游戏进展帮助极大的物品。即使是最平凡的敌人，也能为你

带来最非凡的奖励。让您的每一次等候，都变成装备丰收的前奏。那么到底会有多么的令人惊喜呢？就让我带着大家先去领略一番。

首先，我们先来到埃尔特内测试一番。

任务目标，消灭凯丹大本营命名怪20次。埃尔特内主要命名怪聚集在凯丹大本营。凯丹大本营中配置有多个命名怪，其中的5个命名怪会掉落唯一级高级物品。这些命名怪等级在40级左右，只有36～45级的角色将它们杀死时可以获得较高的物品掉落率。

消灭部族长夏库20次，落了6个神力系列护肩部分。此外，虽然由于是传说级而未包含在实验内，但部族长夏库掉落了3个克拉尔大族长之战斗捶和5个克拉尔大族长之杖。很是犀利。迫不及待的下一个目标则是部族长库尔卡，消灭20次一共获得了7个唯一级手套。可以确认，掉落率和之前的部族长夏库近似。这个命名怪还会掉落传说级短剑和弓，共获得了1个克拉尔大族长之短刀和5个克拉尔大族长之长弓。

接下来消灭埃尔特内最强的命名怪大族长山杜卡20次，结果获得了13个唯一级物品。虽然山杜卡是传说级的强大怪物，但是会掉落武器、帽子、上衣等各种唯一级物品，因此可以说是相当有价值的怪物。当然，如果说一个地图中的并不能代表什么，我也很相信这句话，于是马不停蹄的来到了因特尔蒂卡。

这次让我们去看看因特尔蒂卡和贝鲁斯兰的代表性命名怪——黑色心脏拉斯贝尔格和女王阿鲁齐纳。作为传说级怪物，难度相当之大。但是由于他会掉落各种唯一级物品，是有名的有钱怪物，因此经常有很多守护者去挑战他。

测试结果非常喜人，消灭拉斯贝尔格20次获得的唯一级物品有40件之多，其中光武器就有6个。运气好的话，只要杀死拉斯贝尔格一次，就可以同时获得5个唯一级物品。

消灭女王阿鲁齐纳20次后也得到了众多奖励，获得了5个唯一级武器，以及无数的传说级上衣和耳环。可以看到，掉落率确实比2.1版更新之前要提高了很多。

然后就是玩家们喜爱副本的掉率测试了，《黄金时代》更新之后，深渊残骸中可以获得的物品发生了哪些变化。这里我们做了宝物箱开启20次的实验。

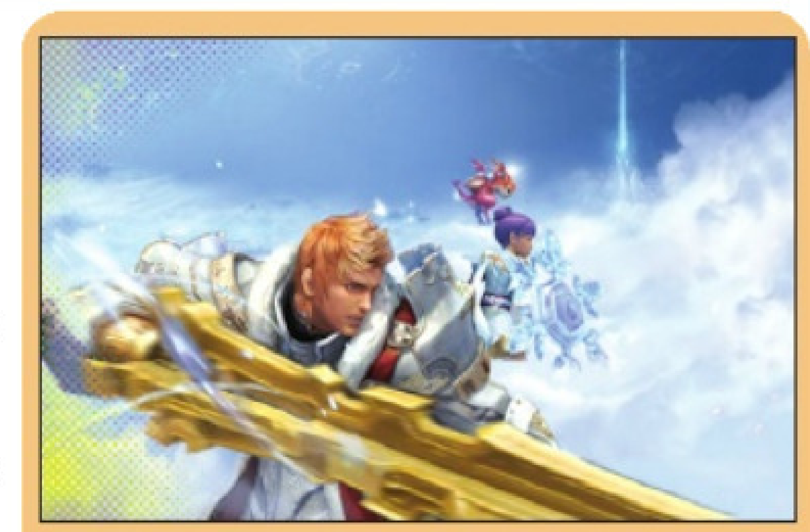
开启20个太初的宝物箱确认结果，可以获得4个白金功勋勋章和可以交36900AP的古代的遗物.深渊残骸一次通关时可以开启的太初的宝物箱为12个，实际获得的白金功勋勋章应该是2.4个，以及相当于22140AP的古代的遗物。在消灭生命气流艾洛后出现的深渊的宝物箱中，可以获得遗忘深渊套装的护肩部分。开启20次后确认结果，可以获得4个遗忘套装系列物品。在消灭深渊残骸最终命名怪陷入混沌的亚曼内斯后出现的深渊的宝物箱中，可以获得大量的高级物品。开启20次确认结果，共获得了14个遗忘深渊套装物品，其中包含4件武器。

不仅如此，金功勋勋章和白金功勋勋章，以及古代的遗物等奖励都比其他箱子要高。在消灭激怒的亚曼内斯后出现的深渊的宝物箱中的奖励，和陷入混沌的亚曼内斯的宝物箱没有太大区别。但增加了英雄级武器亚曼内斯武器！虽然掉落率不高，消灭20次左右才可以获得，但是可以获得属性诱人的英雄级武器。

再后来，来到在40级中间等级带的副本铁耙号中，消灭所有命名怪20次后获得的唯一级物品有6种武器和18种防具，共24件。也就是说，一次入场平均可以获得1.2件唯一级物品，非常可观。其实通过一系列的抽查测试，已经能完全体现出2.1版本黄金时代的掉率提升，以前当一件您与队友向往许久的装备出现时，您会选择拿取还是谦让？而《黄金时代》很明显的将会消解您一切关于宝物的怨念。现在全队的成员都可以快捷、轻松地集齐一整套心仪装备。队友之间不会再为了装备相互争论，从争吵不再、团结长存，宝物什么的都是浮云。

掉率完了自然就是玩家最关注的新版宠物咯。在新的版本中，增添了天族/魔族宠物。贩卖商人可购买新生产型宠物：固执鬼普罗科，它属于生产物种，可获得各种采集物及以低机率可取得英雄等级翅膀的翅膀包裹。而且老玩家现在起每招募一个新战友，就能获得100小时免费游戏时间，招募三个或以上更能获得顶级宠物。现在受邀游戏，即可获得60小时双倍经验+乌云贸易团的羽毛，在掉率更高、易玩性更高、娱乐性更高的黄金时代来临前，老玩家们可不要忘了告诉身边的朋友们哦。

我只想说这些在改版之后马上就可以享受装备、宠物拿到手软的乐趣了，让我们一起加油吧。P













搜狐畅游

《天龙八部2》新版同人小说

给武林后辈讲少林大会的故事



我是一个退隐江湖很多年的糟老头子。一些后辈们尊称我为“武林名宿”，其实我算哪门子“名宿”，如果他们看到若干年前少林寺的那场大战，就会明白啥是真正的“名宿”。

现在的武林后辈们年轻气盛，谁也不服谁。他们经常举办一些武林大会，自娱自乐地给自己排座次，取称号。这个是青年才俊，那个是武林新秀……我笑了，对他们说：“你们这算什么大会？如果你们有幸见识若干年前的少林英雄会，恐怕会羞愧得将脑袋埋进裤裆里。”

终于，后辈们按捺不住了。“前辈，你张口闭口都是少林英雄会，那场大会有什么了不起的？”一名后生不以为然地问道。“是相当了不起。”我眼睛盯着他，思绪却回到了若干年前。

英雄帖

那时我和你们一样年少，是山西五虎断刀门的少门主。那一年，父亲接到了丐帮帮主庄聚贤的英雄帖……“啊，庄聚贤？是不是那个轰动一时的铁面怪人？”有人插话道。“别打岔，听前辈说。”另一人呵斥道。“是的，就是他，那时他还是丐帮帮主，武功盖世。”我继续回忆道，“帖子的大意是天下英雄齐聚少林，推选武林盟主。大理段正淳与段誉、天山灵鹫宫虚竹、星宿丁春秋、吐蕃鸠摩智、姑苏慕容复以及四大恶人等人都将赴会。”“啊！这些可全是传说中的盖世高手啊！”我的回忆又被打断了，“他们齐聚少林，的确是千百年来难得一见之盛事。”

丐帮与星宿

一路跋山涉水，我们终于到达了少室山下，这里热闹非凡，都是从四面八方赶来的武林豪杰。奇怪的是，少林寺并未有僧人出来相迎。“看来少林寺内必有大事发生。你小心跟在我后面。”父亲叮嘱道。果然，少林寺内正在进行一场激战，一边是姑苏慕容，一边是丁春秋。见众人围观，慕容复与丁春秋停止了激战，负手而立，冷冷地盯着对方。这时，只听马蹄声连连，丐帮帮主庄聚贤在帮众的簇拥下，踏入少林寺。奇怪的是，他身边还有一个瞎眼的姑娘。后来我才知道，她便是阿紫。“啊！女魔头阿紫？”后辈们又是一阵惊呼。“什么女魔头？她不过是一个心狠手辣的小姑娘。你们这些后辈以讹传讹，硬是弄出个女魔头来，实在是好笑。”我无奈地摇摇头。阿紫听闻丁春秋在此，便让庄聚贤对付丁春秋。这丁春秋老奸巨猾，他用计擒住了阿紫，逼迫庄聚贤拜入他的门下。

激战

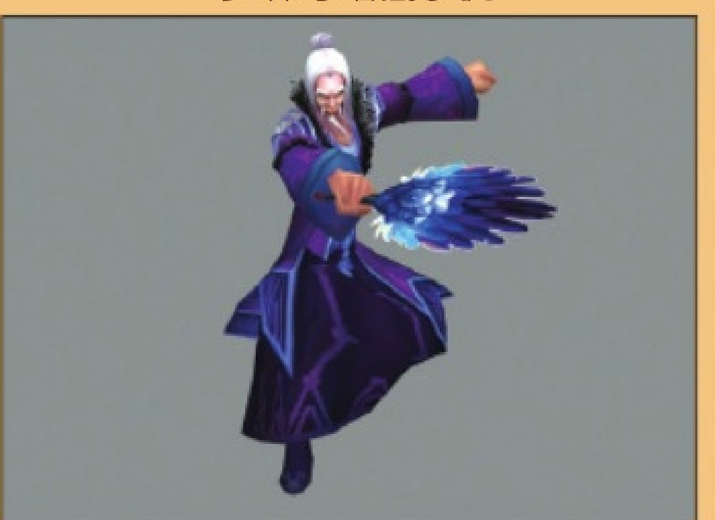
正在这时，马蹄声再起，萧峰带着“燕云十八骑”闯入少林。萧峰原本是想救出阿紫，没想到却遇上了众多仇家。慕容复、丁春秋与庄聚贤抛弃前嫌，当世三大高手携手围攻萧峰。萧峰却毫无惧色。毫无惧色的还有段誉与虚竹，他们挺身而上，在天下英雄面前与萧峰共饮结拜之酒。随后，萧峰与庄聚贤、段誉与慕容复、虚竹与丁春秋分别展开了激战。这六人均是一流高手，若是放在当下，绝对是首屈一指的人物。最终，萧峰三兄弟获胜。

神秘扫地僧

一波刚平，一波又起。慕容博与萧远山的出现，让大会的气氛紧张到了极致。萧远山父子决意与慕容博父子斗至藏经阁，欲报血海深仇；而吐蕃国师鸠摩智突然现身，欲助慕容博一臂之力。

就在这时，一个神秘的扫地僧出现了。“啊！扫地僧？天下第一高手？”后辈们越听越激动。“是的，当之无愧的第一高手！”我答道。这扫地僧轻描淡写地化解了双方的攻势。之后，他利用无边佛法化解了萧远山与慕容博的仇恨，使二人了却尘缘，皈依佛门。说完，我起身而去，身后是一群如痴如醉的武林后辈。


少林寺暗藏杀机


星宿老怪丁春秋


丐帮帮主庄聚贤

完美时空

回合制的策略

《梦幻诛仙》阵法为PK而生



虽然轰轰烈烈的《梦幻诛仙》跨服PK大赛已经落幕了，但梦诛世界内战火依然延续。各种PK玩法让《梦幻诛仙》玩家持续沉浸在PK热潮之中。多种PK元素使战斗更加多元化。其中，阵法，就是为PK而生的玩法！如果你还不知道，那就是真的out了。不罗嗦了，这就来解析下“阵法系统”。

什么是阵法？

阵法是《梦幻诛仙》中的一个游戏元素，有一个完善的系统，也称为“阵法系统”。这是团队性的游戏元素，单人是无法体验的。仔细想想，其实回合制游戏玩的就是一个团队。烧双也好任务也罢，甚至是下副本、打PK大赛，咱玩的就是团队的力量。

队长启动阵法之后，整个队伍即进入阵法状态，拥有相应阵法的增强能力。阵法不同，附加的能力也不同。只要队长学会即可全队使用，所以一个固定的团队中集中财力物力供给队长学多一些阵法就行了，不必每个人都学N多。所有的阵法学齐了，估计要消耗几千万的游戏币呢。

目前，游戏中一共有15个阵法，详见下表：

双星阵	三才阵	兵阵	盾阵	攻守兼备阵
龙阵	虎阵	龙盘虎踞阵	云阵	风阵
风生云起阵	鹰阵	蛇阵	鹰击蛇行阵	神魔诛灭阵

这些阵法都有不同的功能，下文将会做进一步的讲解。先说说怎么学会这些阵法吧。在《梦幻诛仙》里阵法的学习是需要道具“阵法书”的，低级阵法就是靠书来学。阵法书可以通过完成任务、活动来得到，当然也可以在市场上通过交易来获得。

高级的阵法则是要玩家需要搜集到相应的低级阵法并学习后，才能习得这些高级阵法。比如“神魔诛灭阵”需要学会4种五人大阵（比如“攻守兼备阵”就是属于五人大阵）。当习得4种五人大阵，将开启拥有强大属性的神魔诛灭阵，将得到意想不到的效果。

秒用阵法，PK实力大跃进

带领全队人马打胜仗，这是一个队长的责任！选对一个好的阵法绝对能让你的队伍PK实力更强大。在组队界面中，队长选择要使用的阵法，进入战斗后整个队伍就具有了相应的阵法。

选择什么阵法是有策略的，需要针对自己队伍的情况和敌人情况来应变。原则就是力争发挥自己的长处，扬长避短。比如最简单的，平时在烧双的时候必然“神魔诛灭阵”最佳，别的不说，单单冲着提升经验的5%就是很实在的了。虽然这个阵法很强悍，但并不是说有了这个阵法就是最强的。

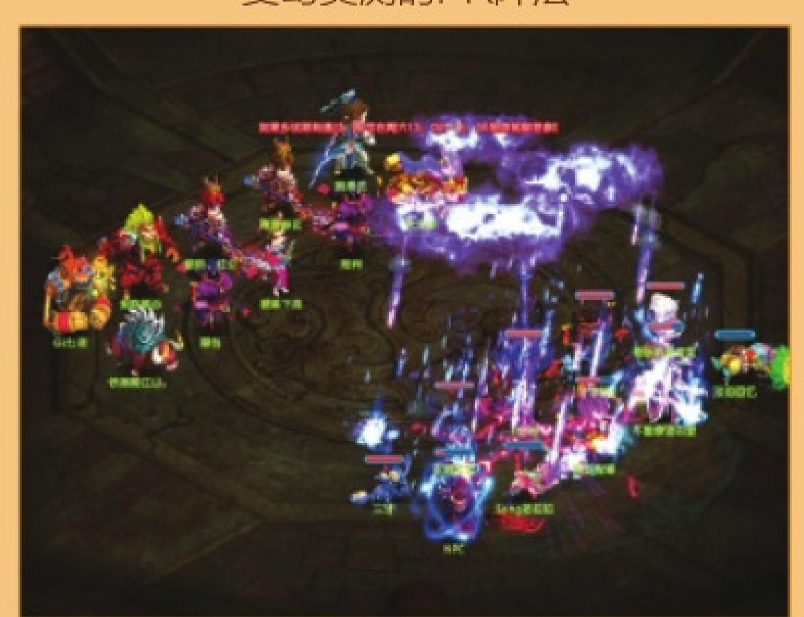
个人感觉PK中还是“攻守兼备阵”最好用，任何队伍任何战斗皆可使用。这个阵法的效果是：队长获得物理攻击力提升6%，魔法攻击力提升6%，队长获得物理减伤提升8%，法术减伤提升8%；队员获得物理伤害提升5%，法术伤害提升5%，物理减伤提升7%，魔法减伤提升7%。

还有一个阵法最近也很受热捧，就是强调速度的“风生云起阵”。阵法效果：队长获得封印命中提升5%，速度提升5%；队员获得封印命中提升3%，速度提升3%，一看就知道这个阵法是圣巫的最爱！

百变技能+超强阵法，《梦幻诛仙》的PK更有趣更好玩了，回合制游戏策略玩法太有意思了。当然，战斗结果也变得更加难以预测。总之，在2011年的梦诛里，PK绝不可错过的亮点玩法就是“阵法系统”。P


三才阵


变幻莫测的PK阵法


阵法系统更加增添PK趣味性


神魔诛灭阵

多益网络

玩转阴阳术士

《梦想世界》全国争霸赛流派攻略



如果你沉迷在《梦想世界》中，那么像第三届全国争霸赛这样的网游盛事你就更不能错过了，做好心理准备向大奖冲刺了吗？下面，我就针对辅助职业之一阴阳交流一下本人的心得。

一、人物设置篇

开始我们是只可爱的企鹅，前往地图中央部分选择术士形象；接着我们找到比赛属性设置人进行基础技能的提升、招式的提升、心法的设置、装备的设置、装备宝石的锻造、装备的特效与特技设置、召唤兽的设置和人物的修炼设置等。

1.每人开始都是平等的90级角色，每个角色能使用的经验和战斗技能抵用金是固定的，因此我们在进行基础战斗技能的提升和流派技能的提升时就要考虑好了。

2.了解阴阳的所有招式中的实用招式。

两仪调和：伤害结果无视目标灵力、法术抗性和防御姿势，是个好使好用的招式，必须将等级升满。**虚空禁锢：**命中使目标不能使用任何法术和招式及普通攻击。常用的封印法术，同样必须满级。**幻雾朦胧：**命中使目标被催眠，不能进行任何操作，可惜速率慢了一点，可点可不点。**一日三省：**给自己回血的招式，自保的招式，必点。**精疲力竭：**是个百分百命中的使目标命中降低的招式，这个必须点。**灵王镇狱：**命中使目标不能使用物品，谁要是和你嗑药，给他来这招就行。**驱魂散魄：**阴阳中最强大的招式，命中后使用目标不能使用任何法术、招式、普通攻击及特技。还用问吗？毫不犹豫点吧。


不华丽但有实力的阴阳


只要封住对方，基本就是胜券在握


没有最强职业，只有最强玩家

上面这几个招式个人觉得最有必要点，至于升到多少可以自己对比着剩余的抵用金与提升等级需要的，做到尽量的合理利用。另外，还需要注意的是选择招式后还必须到老江湖处装备，其中装备招式是需要技能格的，梦想玩家都知道，自己仔细掂量掂量下吧，点错了可不能重置啊。

3.心法设置。分职业心法和辅助心法两种，职业心法只能选择一个，阴阳当然是选择咒师之心了。至于辅助心法，可以有多种选择，但是最多只能选择3个。

4.装备的选择。这里主要的是装备属性点的分配问题，是主魅副敏、主敏副魅或者敏魅均衡。

5.给装备锻宝石。帽子可以锻蓝宝石，增加魔法值和提升魔法恢复效果；铠甲和护腕都锻月亮石，以增加防御；腰带锻红宝石，增加气血上限；鞋子锻黑宝石，增加速度；戒指锻黑宝石或者步翅灵石；项链锻舍利子，增加灵力；法宝锻咒术石，增加抗封和封印成功率。对于以上宝石，个人喜欢法宝锻高点，增加速度的锻高点，其他看情况而定。

6.给装备加特效或者特技。干扰准备，阴阳术士护腕上必备的特效；神佑，如果心法上选了，这里就可以不选；愤怒、指挥，可以选，但是为了留下更多的抵用金，个人推荐不要了；清心咒、气归术阴阳法宝上必备的特技。这里法宝上的特技是有次数限制的，每买一次，需要消耗的抵用金就越高，大家酌情选择。

7.修炼设置。在这里有得选择的是灵犀果III和聪灵果。大家根据抵用金的情况来购买。在使用方面，个人推荐法术修炼、抗法修炼、攻击指挥修炼、法术指挥修炼要尽量提升高等级些，防御修炼和宝宝的其他修炼可以放低点。

二、召唤兽篇

召唤兽的设置同样讲究，由于术士职业不是输出系的职业，一场战斗下来需要靠磨取胜，而至强召唤兽就是取胜的法宝，因此个人推荐鬼魂宝宝，但是给宝宝上鬼魂兽诀的话需要很多的抵用金，因此在选择召唤兽上，我们可以选择天生就可能带有鬼魂的来进行炼化。

三、特效药篇

需要注意的是在老江湖处是有免费提供的特效药的，但是每次比赛只能使用10个特效药，大家根据情况购买呀。

战争之道，在于知己知彼。梦想的PK套路变化还是挺多的，打起来也有趣，关键是找到自己的打法。以上仅作抛砖引玉，经过一番精心的设置下，相信大家都希望自己拿到现金奖励吧，祝愿大家旗开得胜！加油！

巨人网络

网游也玩《驯龙记》

“龙骑士”将临《征途》大陆



在中国，“龙”是古代传说中最为灵异的神物，乃万兽之首，传说中的它能翻江倒海、翻云覆雨，一直就是着皇权与尊贵的象征；而在西方。“龙”也就是具有超强力量与魔法的动物。

而今，《征途》最新资料片“龙纪元”震撼推出了“捕龙”、“养龙”、“驭龙”三大新颖玩法，众玩家在体验那神秘“真龙系统”后，都大呼过瘾！下面就请有兴趣的读者跟随笔者去探观一番吧！

一、“捕龙”过程有技巧

秉承着“免费网游”的原则，在“真龙系统”中“龙”的获得也是免费的，凡是达到转生161级别的玩家，都可以在“中立区·皇城”里的“龙窝”处进行捕捉“幼龙”，只有获得了“幼龙”的玩家，才可以进行之后的“养龙”和“驭龙”，也就是说“捕龙”是体验“真龙系统”的第一步！每天的13点、18点、22点，“龙窝”都会随机出现在“卧龙林”、“苍穹坡”、“祖龙谷”和“远古遗迹”4个区域中的一处。而且，每次“龙窝”的刷新时间为20分钟，也就是说它是有时效的，所以，我们在准备“捕龙”时，万不可以“守株待兔”的方式苦等于一个区域中，最好是组成四人小队，提前到4个区域中等待，任何一个区域刷新出“龙窝”来，小队都会在第一时间知道。

二、龙有雌雄，要“量龙而养”

“幼龙”是有雌雄之分的，“雌龙”养成后会给你带来额外的防御力加成；而“雄龙”养成后则会给你带来额外的攻击力加成。所以，我们必然要根据自己的装备、以及喜好来选择。

另外从“龙窝”捕获而来的“幼龙”还会有不同品质之分的。不同的品质决定了该“龙”的成长上限。举例说明：品质最好的“幼龙”经过喂养，最终可以成长为“龙王”，而品质最差的则只能成长为“小龙”。很显然，二者将来带给人物的属性加成也是不同的！所以说“捕龙”的过程，就相当于“抓奖”，能捕到什么样的“龙”，那就要看你的手气了。

三、科学“养龙”、体验成长快乐

得到自己满意的“幼龙”后，我们就可以把它带进世外桃源自己的“房子”内，进行培养，使其成长了，这就是“养龙”！

系统设定，我们可以有5种方式对“幼龙”进行“喂养”，其中最简单的“甘露养成法”。该法不需投入投资，只需按系统要求做相关任务即可，所以这里笔者也首推此法。

“甘露养成法”，每天可以完成一次。到王城“龙博士”处接取“家有龙宝宝”任务，根据任务引导，我们会去位于“中立区。皇城”内的“雪山之巅”寻找相关NPC“彼岸花”，点击该NPC10次，就会得到10朵“彼岸花”，回到“龙博士”处交任务，便会得到一枚“甘露”，我们就可以使用“甘露”在世外桃源的“房子”对“幼龙”进行“甘露养成”，进而增加它的成长度！

四、展望“驭龙”，“龙骑士”即将震撼登场

“养龙”的方式还有很多，甚至还有用“成品龙”喂养“幼龙”的“大龙吃小龙”的雷人办法。总而言之，“养龙”的过程不是太难的，玩家们很快就可以通过“养龙”再一次提升自己的实力。相信不久的将来，随着《征途》“真龙系统”的不断更新与跟进，《征途》里将会涌现出一大批炫目而又实力强劲的“龙骑士”。到那时，“万龙角逐”、“龙腾马跃”的火热场景，又不知会引得多少英雄竞相折腰了！











漫步者

EDIFIER 漫步者

获奖频频
漫步者M16秘诀何在？

漫步者M16上市不过半年时间，凭借出色的工业设计以及不俗的音质表现，M16在2011年可谓获奖频频。继年初一举斩获美国CES设计和工程创新奖之后，近日，在德国举办的全球最大的ICT国际顶级盛会——CeBIT展会上，漫步者M16再次获得iF Product Design Award。同一款产品，短时间内获得欧美专家的认可并连续斩获重量级大奖的现象非常罕见，那么这款看似简单的一体化笔记本音箱，究竟有着什么样不简单的秘诀呢？

时尚魅力造型

随着多媒体音箱的迅速普及，消费者除了追求高音质表现之外，对外观设计、人性化操作体验的要求也在逐渐提升。而且在笔记本电脑已经由办公用品转化成日常生活用品的市场背景下，作为一款笔记本音箱，时尚的外观自然必不可少。漫步者M16造型新颖别致，铝合金材质打造箱体，这在漫步者以往一体化的笔记本音箱是绝无仅有的。由于金属模具费效比较高，一般厂商很少涉足这一领域，不过金属材质箱体的优点又是显而易见的，它不仅能对箱体内各个部位提供有效保护，而且质量上的优势能有效避免“塑料声”、“箱声”现象，音质表现更佳。

当然，最重要的还在于金属材质箱体能带来非凡质感，铝白色箱体配合黑色金属防尘网罩非常协调，尤其在与笔记本电脑一起配合使用时，你会发现M16无论是造型还是功能，都堪称笔记本最佳拍档。仅在外观设计这一环节，M16就已经超越市面大多数竞争对手。





音质与便携完美结合

作为一款笔记本音箱，音质与便携性的完美结合是研发人员需要攻克的难题。不过对于漫步者而言，之前在微型音响方面就有多款成功的前作可循，以M1为代表的“眼镜盒音箱”和M2为代表的桌面微箱都是经典产品，广受市场好评。而近年来在，漫步者在高端产品上的持续突破，为其产品开发积累了深厚的技术储配，新产品的开发愈发游刃有余，这也在M16产品的研发上得以充分展现。

要知道，为了将这个小音箱音质发挥到极致，漫步者的研发人员耗时一年，历经7次修改。从M16的最终成品可以看到，虽然仍属于2.0声道，但4个主动喇叭加低频辐射器的设计具有“4.1”系统的特征，而最初的设计仅为常规2.0扬声器配置，从大量的样机图可见M16定型过程之曲折，真可谓百转千回，足见漫步者对旗下产品的专注。也许，这就是漫步者产品能做到款款精品的由来吧。





出色的操控体验

无论是在外观设计还是音质表现，M16均达到了一个全新的高度，但根据漫步者的“消费者主导市场”理论，一款产品能否获得认可，除了外观、音质之外，实际操控也是非常重要的。苹果产品能有今天的成就，独特的操控性无疑是成功因素之一，而M16同样有着出色的操控体验。

为了配合音箱的整体效果，漫步者研发人员精心研发了单键音量调节技术，只需一个按钮，通过短按与长按的切换就能实现音量的增减操作，创意十足，而且颇具趣味性，金属质感按钮配合蓝色的指示灯光圈还能产生炫酷的视觉效果。

M16能获得众多奖项并非偶然，在产品的每一个细节，漫步者都倾注了大量的心血。也正是凭着这份对品质的执著追求，才有了M16造型、音质以及操控性上的完美结合。在当前浮躁的市场环境下，能静下心来将这个看似简单的笔记本音箱打造的尽善尽美，这大概就是漫步者能不断发展壮大，旗下产品备受市场推崇的原因吧。P



汇众教育

游戏市场应运而生 高中生成IT白领



2010年是中国网络游戏产业发展的第十一个年头。过去十一年，在国家相关行业主管部门的指导下，中国网络游戏企业不断开拓进取、求实创新，使得中国的网络游戏市场得以迅速发展，并成为全球数字娱乐市场最为重要的组成部分之一。2010年，中国网络市场继续保持了较好的运行态势，市场规模保持了较为稳定的增长，产品类型不断丰富，海外出口增速加快，市场竞争非常激烈。

中国游戏产业发展迅速 人才急缺

2010年是中国网络游戏产业发展的第11个年头。过去11年，在国家相关行业主管部门的指导下，中国网络游戏企业不断开拓进取、求实创新，使得中国的网络游戏市场得以迅速发展，并成为全球数字娱乐市场最为重要的组成部分之一。2010年，中国网络市场继续保持了较好的运行态势，市场规模保持了较为稳定的增长，产品类型不断丰富，海外出口增速加快，市场竞争非常激烈。

从市场规模来看，2010年中国网络游戏市场规模(仅包括面向玩家的游戏运营收入，不包括海外出口收入和通过其他盈利模式获得收入)为258亿元人民币，同比增长39.5%。其中：国产网络游戏市场规模达到157.8亿元人民币，同比增长41.9%，占总体市场规模的61.2%。

从产品数量来看，截止到2010年年底，中国市场上共有361款大型网络游戏处于开放测试或者商业化运营阶段，与2009年同期相比增加68款。2010全年共有115款大型网络游戏产品通过文化部的审查或备案，其中国产游戏80款，进口游戏35款。



机会不少薪酬不低

游戏行业创造了盛大、网易、金山、九城等著名数字娱乐提供商＆运营商，不论这些成熟的知名企业还是发展迅猛地中小游戏企业，都存在着一条人才规则：技能熟练，有项目开发经验的人员特别欢迎，学历则放在其次！

汇众教育游戏学院项目以开设“游戏美术设计和游戏编程”为核心专业而闻名全国的教育机构，实行的是“订单培养”＆“推荐培养”组合模式。凭借全国600多位专职教师和得到“国家信息紧缺人才培养工程”指定的《Gamecollege V5.0》教材(自主知识产权)组建的一流教学平台；中国软件行业协会游戏分会、信息产业部门“国家信息技术紧缺人才培养工程”等权威认证平台；全国近1000家游戏企业的人才合作的就业网络，既保证了合作企业招聘到具有工作经验的人才；又保证了培训学员在8-10个月后基本上“就业无忧”。对于学员而言，在全国60万的人才缺口游戏市场，具备了立即胜任工作的能力，职业发展非常乐观！

高中生成了IT白领

赵宁宁是一个处在青春期叛逆的孩子，因为高考成绩不理想，懵懵懂懂中就进入了社会。然而因为没有一技之长，使得打工生涯异常艰辛！送外卖，做保安，跑业务……零零散散的活儿一度让他觉得万分迷茫。

经历过生活的艰辛，与坚持自己理想的信心下，赵宁宁最终说服了家人。通过一年的学习，赵宁宁顺利就职北京某大型游戏公司，从事游戏程序开发工作，月薪8000多，不但工作能力明显提升，人际交际能力也大大增强，可以说是能力和经验的双丰收。父母、亲朋都很欣慰，为表感谢还特意制作锦旗赠予学院。

学历＋技能，企业受欢迎

汇众教育北京中关村校区是信息产业部“国家信息技术紧缺人才游戏人才培训项目”优质校区，整合著名高校资源，形成 “高校学历+国际职业认证”全新人才教育模式。

学员合格毕业将获得国家工业和信息化部权威认证的《NITE国家信息技术紧缺人才》这一国家级职业技能证书。让学员快速获得实战技能和工作经验，轻松跨越企业用人门槛。

据悉，汇众教育中关村游戏企业高薪定向培训班正在热招，欢迎有志在游戏行业一展拳脚的年轻人加入！

网 址：http://www.bjgamecollege.com或http://zgc.gamfe.com

头牌新闻

央视与GAMEBAR首开电视与游戏行业合作先例

■本刊记者 8神经

3月10日下午，在北京万达索菲特大酒店，国内游戏一线运营商GAMEBAR（游戏吧）与CCTV-5唯一商业运作机构中视体育举行了新闻发布会，宣布正式达成战略合作伙伴关系。本次GAMEBAR与中视体育将针对CCTV-5旗下栏目《武林大会》《篮球公园》《NBA拉拉队选拔赛》《中国排球联赛》《全国场地汽车越野赛》《全国跳水系列赛》《中国乒乓球俱乐部超级联赛》等多档明星节目进行深度合作，旨在用互动、娱乐的方式打造与电视传统媒体紧密结合的数字交互平台。



韩乔生、柳岩、段暄3位主持人与《古剑奇谭》的角色们在一起

会上，GMAEBAR正式宣布单机大作《古剑奇谭》将与中视体育展开深度合作，《古剑奇谭》游戏中的音乐将作为中国中央电视台CCTV-5《武林大会》栏目官方指定播放音乐，聘请《武林大会》优胜者作为《古剑奇谭》电视剧的武术指导，《NBA拉拉队选拔赛》活动中的选手也将参演电视剧。此外，GAMEBAR还宣布将于3月16日开启旗下首款网络游戏《聚仙》的封闭测试。GAMEBAR总裁孟宪明以及中视体育董事总经理阮伟分别代表签约双方进行了发言，他们表示本次战略合作对于央视和GAMEBAR都具有重要的意义。

韩乔生、柳岩、段暄担任了本次发布会的指出人，著名音乐人徐天，滨崎步御用音乐人菊地圭介、奥运冠军张湘祥、桑雪、邢傲伟等众多体育明星也出席了本次发布会。相信随着GAMEBAR和中视体育的深入合作，他们将为广大用户奉上更加全面丰富的互动娱乐内容。P

晶合热点

光宇签约《问道外传》

■本刊记者 罗宾

3月8日，光宇华夏在北京召开新闻发布会，宣布光宇游戏再度签约厦门吉比特，正式代理由吉比特开发的2D回合制网络游戏《问道外传》。会上，光宇游戏的负责人与吉比特方面的代表签署了《问道外传》的代理协议，吉比特《问道外传》主策划王磊与光宇华夏产品总监陈琳介绍了《问道外传》全新收费模式、深化玩家社区关系等产品核心内容。陈琳介绍，尽管《问道外传》是在《问道》基础之上延伸发展的，同属于2D回合制产品，但是两者类型互相弥补，不会出现“外传”推出后严重影响《问道》的情况。光宇华夏产品总监陈琳接受采访时表示，《问道外传》中包含了前作玩家反馈的一些问题改进，以及更适合当前用户需求的设置。此外，《问道外传》在经济系统上也进行了大幅度的改进，通过游戏币产出模式的调整，打压打币工作室的生存空间，保持游戏经济系统的良性发展。该游戏预计将于今年4月~5月间进行产品的首次测试，设定的目标为在线人数15~20万。“一加一肯定会大于一，但不会等于一，我们不会用《问道外传》来争夺《问道》的用户。”陈琳肯定地表示。她同时坦言，由于《问道》已经拥有的用户基础，预计《问道外传》中将有20%~30%用户为《问道》迁移用户。


光宇总裁高苏华（左）与厦门吉比特公司的代表正式签署合作协议

2010年度新浪中国网游排行榜在京颁奖

3月9日下午，由新浪游戏主办的2010年度新浪中国网络游戏排行榜（CGWR）颁奖典礼在国家会议中心隆重举行。此次颁奖盛典奖项覆盖了所有不同画质、类型、特色的游戏。据了解，CGWR不允许任何第三方参与投票的网络游戏排行榜，由新浪游戏游戏评测中心的专业评测员们根据将游戏进行规范性分类，并从同类游戏横向比较及同款游戏不同版本比较两方面对游戏进行评测及打分。新浪游戏事业部总经理刘运利在致辞时公布，2010年新浪游戏CGWR共评测263款网络游戏，平均分数7.32分。本届CGWR颁奖典礼设置了2D画质、2.5D画质、3D画质颁奖环节，以及分类奖项颁奖、特色奖项颁奖、小说改编奖项颁奖、新秀至尊大奖、最具潜力奖、巅峰荣誉奖、受期待网游奖，至尊荣誉奖等13组的90个奖项，有来自31家游戏厂商共53款产品获奖。会上，新浪游戏还发布了《2010中国网络游戏白皮书》。



51wan签约叶问传人



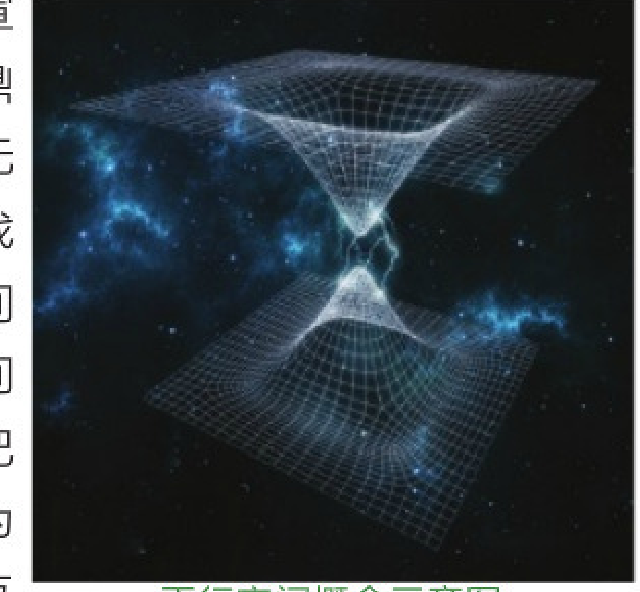
上月中旬，国内最大的网页游戏平台51wan.com与当代叶问传人之一——北京咏春拳学总会会长王志鹏师傅正式签约。51wan聘请王志鹏师傅担任该公司的武术指导，负责协助开发51wan旗下的多款武侠网页游戏，在3月25号开放的《南帝北丐》资料片“南院大王”里就可以看到“咏春拳”。王志鹏师傅将指导游戏中的武术动作和武功招式的设定等，也因此成为国内首例受邀为网页游戏担任武术指导的武术名家。王志鹏师傅表示，这次接受51wan的邀请，不为图名求利，不为索取金钱方面的回报，合作的真正关键在于弘扬传承中国传统武术的精神，希望能通过武侠题材的游戏来提升年轻人对传统武术精神内涵的理解。

英特尔将与腾讯游戏联合推广《英雄联盟》

近日英特尔（中国）有限公司与深圳市腾讯计算机系统有限公司在北京签署合作备忘录，宣布双方将以“合作、共赢”原则为基础，在游戏领域进行广泛合作，整合双方市场资源，就腾讯游戏旗下《英雄联盟》网络游戏在市场宣传和产品推广方面开展合作。除市场活动外，双方还将针对英特尔核芯显卡对《英雄联盟》进行优化和测试；英特尔将提供硬件平台及软件优化方面的工具和技术支持，也可以根据腾讯游戏的需求提供英特尔平台性能优化的培训，协助腾讯在该平台上对《英雄联盟》的游戏性能进行优化。

《鹿鼎记》实现全服互连

近日，搜狐畅游宣布，其旗下武侠网游《鹿鼎记》已将首创的全服务器无缝连接技术正式应用于游戏中。这一技术基于平行空间理念，将有望打破服务器间障碍，通过数据即时互通把所有服务器连接起来，可为玩家提供更多新形态跨服互动玩法。据悉，《鹿鼎记》的每个服务器都将作为一个独立的平行世界，可汇聚到同一庞大空间中，玩家籍此在各个平行世界间自由穿梭。



平行空间概念示意图

17Vee携手中网公司发布家用体感游戏装置

上月中旬，17Vee携手中网公司正式发布了体感游戏终端——家庭体感游戏机及体感游戏手柄G300。中网公开赛体育推广有限公司的总经理张军惠先生看完体感终端演示表示，17Vee公司的体感网球模式与产品，可以与实体的网球运动进行互补，更好地来普及网球这项竞技运动。同时表示希望能与17Vee公司通力合作，进一步推广体感网球这一全新模式。在未来的几个月，17Vee中网体感网球全国巡回赛活动将会在全国范围内展开。



受9级地震冲击 SONY损失严重

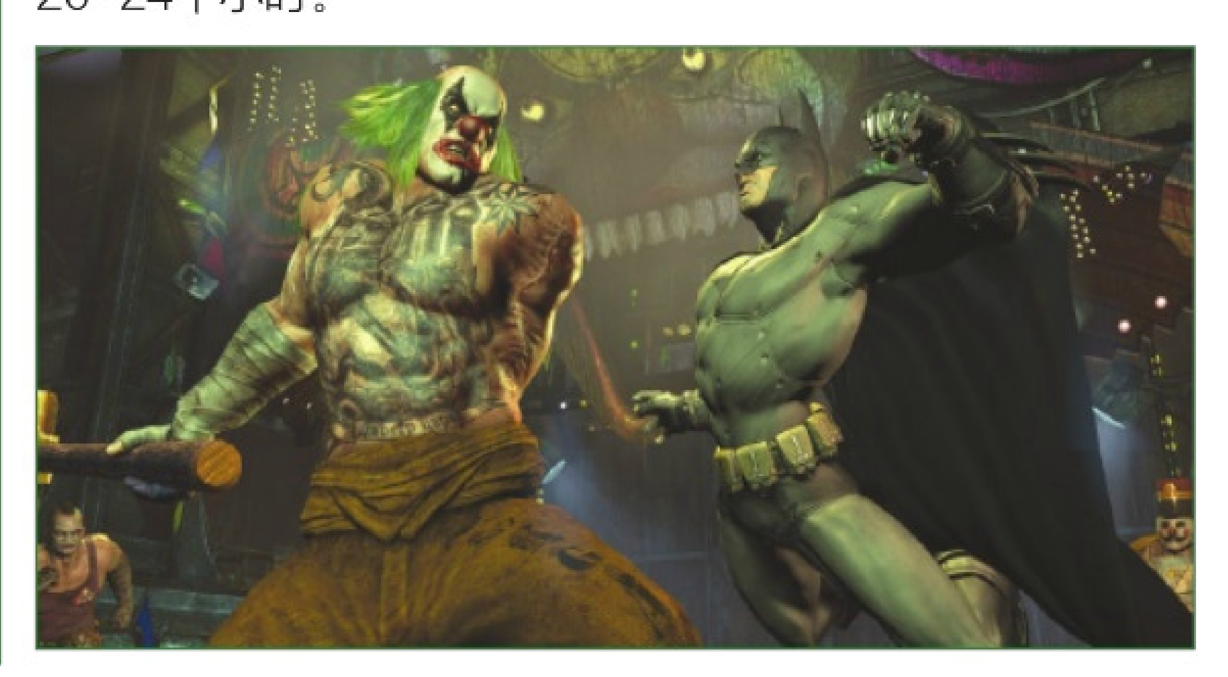
在上月的9级大地震和海啸的影响下，索尼关闭了它设在日本东北地区的数家工厂。由于投资者担心蓝光磁盘、可充电电池和其他产品的出货速度将放缓，索尼公司股票价格仅在地震当天就下跌了2.06%，索尼美国存托凭证（ADR)下跌了81美分，跌至33.45美元。跌幅大大超过正常数量。索尼公司称，公司有6家工厂受到地震灾害的影响并中止了生产，其中有1家工厂被海啸直接吞没。此次地震对日本游戏业也造成了不小的冲击，地震当日，日本快递公司几乎全线停工，而日本部分电玩网站也停业为灾后通讯让出通道。另外，部分游戏展会以及活动也宣布暂停。与阪神大地震不同，这次因地震受到打击的是东京都周围的工业中心地带，那一带被称为“京滨工业地带”，集中了日本的汽车、钢铁、化工、石油和电子工业，范围这么大的工业地带的功能停滞所带来的后果是灾难性的。

我们为遭受如此巨灾的日本人民祈福，祝愿他们早日渡过难关，重建家园。



《蝙蝠侠：阿甘之城》单人战役长达24小时

《蝙蝠侠：阿甘之城》（Batman: Arkham City）将于10月18日在北美首先上市，Rocksteady的Dax Ginn透露了单人战役时间的问题。他透露，游戏中80%的剧情将发生在街道，20%发生在建筑物内，而公司的专业人员在不做任何支线任务的情况下，大概需要8个小时才能通关。Dax推测，如果是普通玩家，游戏时间应该能够达到20~24个小时。



晶合快评

优秀玩家的必要素养

■晶合实验室 Enigma

不知不觉间已经做了半年多的杂志编辑，然而，虽然职位与身份可以有所变动，但某些关系到本质的思考依旧没有改变。对于现在的我来说，有这么一个最基本的问题依旧没能找到真正的答案——对于热衷于电子游戏的新生代来说，究竟需要拥有何种素质，才能真正称得上是“优秀玩家”？

尽管结论依旧不太确切，但关于真相做出的探讨依旧是有所收获的：就在不久前，在朋友的推荐之下，一部名叫C&C 3：The Forgotten的游戏MOD进入了我的视野。一番上手体验之后，虽然不能说对那个问题得出了盖棺论定的论断，但至少离回答更近了一步。

这款MOD诚如其名，讲述的便是一支已被厂商官方搁置的第三方非正规军事势力在C&C那片几乎已经与末日无异的世界中奋起反抗挣扎求生的故事。虽然对于一般玩家来说，C&C系列的MOD总是摆脱不了“有数量没质量”的恶劣印象，但正所谓经验主义害人不浅，这款显而易见被开发者倾注了大量心血的非官方扩展版游戏完全配得上精品之作的头衔，具体卖点如下：

1.源自C&C经典设定的新势力

必须强调一点，尽管The Forgotten翻译成中文的意思就是“被遗忘者”，不过这个势力与在《魔兽世界》中某个译名以讹传讹的玩家可选种族没有半点关系——事实上，早在1999年《命令与征服：泰伯利亚之日》上市的时候，这个周旋在GDI与NOD双方之间的第三方势力就已经开始在游戏中崭露头角——只要体验过该作的任务模式，大多数玩家都会明白这支势力在整个故事中的角色。虽然如今EA已经将这群倒霉的变异种族束之高阁，但很显然，对这种粗暴抹消的待遇有所不满的玩家不在少数，而且从实际的表现来看，这些玩家所付出的努力完全没有止步于“玩票”的境界。

2.源自C&C经典系列的武器设定

与那些随心所欲、视原始设定于无物的所谓“加强进化版”截然不同，这个MOD在整体设计概念上明显要严肃得多，五花八门有所出典的单位就是最好的例证，比如圆盘掷弹兵和扁虱坦克，这些来自经典系列的单位自然可以视作是致敬，但结合游戏的发展历程，以及完美的还原度，将这些老家伙焕发第二春，这何尝不是MOD制作方对游戏背景历史的严谨对待？除此之外也有取材自经典设定却又有所发展的新单位，例如放牧者，这种听命于玩家调遣的Tiberium变异生物小队同样在《命令与征服：泰伯利亚之日》中有过不俗的表现，除了可观的破坏力之外，老玩家对其印象一定是“野性难驯”，这种特性同样在这款MOD中得到延续：仔细观察的话，不难发现在这支小队中除了背上长满Tiberium晶体、生性暴戾、形如恶犬的变异生物之外，还有一名头戴奔尼帽的驯兽人。一旦这名放牧者的核心成员不幸死于交火的流弹（在实际作战中其实并不少见），那么剩余的Tiberium变异生物立刻会摆脱玩家的控制，变为自由开火的野生生物。虽然对习惯于“全局尽在计算与掌控”的数据流玩家来说，这种设计似乎有些多此一举，但从尊重游戏整体设定的角度来看，这种设计无疑值得高声喝彩。

3.源自C&C经典系列卖点的过场电影

你没看错，对MOD开发者来说，真人出演的过场电影——这个C&C系列游戏一贯以来的重要卖点——同样不可或缺，尽管MOD的任务关卡数量算不上特别丰富，但穿插在每两个任务之间的简报命令演绎，以及出现在画面右上角雷达窗口中的直接命令画面无不制作得一丝不苟，完美地达到了业余爱好者能够完成的最好演出水平。说到底，尽管这种真人表演对开发者来说无疑就是个自High一把的最佳窗口，但如何在“自娱自乐”与“娱己娱人”的表演中达到平衡，让身为同好的玩家也能在欣赏过程中体会到自己投入的心血与获得的乐趣，这就是MOD制作者最需要重视的问题。很幸运的是，C&C 3：The Forgotten的开发者顺利地完成了这个任务。

夜行爱好者
Enigma

除了上面这些内容之外，这款MOD的制作者所付出的努力还包括利用天光效果完美渲染出环境气氛的新地图、原创的游戏背景音乐、一份仿照C&C系列风格（内容版块划分几乎一模一样）的PDF说明书，还有一套像模像样的游戏安装3D渲染过场（不要习惯性地认为《星际争霸Ⅱ》安装界面的幻灯片是什么史无前例的创举，事实上，C&C每一部正统续作的安装画面都是匠心独具的重要卖点）。说到底，C&C 3：The Forgotten固然不可能像那些纯属胡闹的修改版游戏一样，给玩家带来廉价的快感，但所有尝试过的玩家都能体会到那种建立在“尊重”基础之上诞生的严谨与规整，这是必然的。

没错，真正的关键就在于“尊重”。归根结底，游戏开发制造并不是什么追求艺术不求回报的理想化产业，作为消费者的玩家没必要把厂商的地位提升到“不可侵犯”的偶像化境界，但是，尽管这门行业并不是什么乌托邦，但只要那些诞生于理想与现实罅隙之间的游戏品牌依旧闪耀着梦想的光彩，只要这种光辉依然没有被泛滥的利润铜臭吞噬殆尽，那么依旧值得玩家敬佩。理想虽然不能代替现实，但理想终究是驱使这个行业保持活力、继续前进的动力，这项原则是不会变的，永远。P

漫画作者：SUNS

黑暗太空中的各种八卦

《死亡空间2》的双线剧情解析

■湖南 攻城学院兔老师

编者按：

如果流程攻略无法满足你对剧情的好奇，那么这次就来个透彻点的剧情详解吧。我说大家也该转移热情了吧……

有一句被用滥的话“一千人心中有一千个哈姆雷特”，《死亡空间2》也适用于这个论断。你可以把它当成一部让人心惊胆战的恐怖游戏，可以把它当成一部爽快的太空杀虫射击游戏，可以把它当作一个节奏稍慢的格斗游戏，也可以当成一个深挖剧情的阴谋论大坑。而作为一名《死亡空间2》的深度中毒沉迷者，笔者在把《死亡空间2》当成各种类型的游戏爆机数遍后叹息“Hardcore难度已经无法阻止我了，接下来就只有挖剧情挖八卦了呀……”，遂敲此文，对《死亡空间2》的明暗线剧情以及剧情中的种种疑点做了一番分析，一家之言，欢迎各位读者老爷拍砖。

剧情解析

在《死亡空间1》中逃离神盾7号行星之后，艾萨克·克拉克（Isaac Clarke）乘坐的飞船漂浮了很长的一段时间，它所发出的求救信号先后被一艘民用飞船和一艘专门从事搜救工作的巡逻船X22376号发现。尽管巡逻船船长马克西米连·莱因哈特认为这个信号很可疑，但是副官山德斯卡拉还是坚持应该进行搜索，于是他们修正航线，并截获了艾萨克搭乘的飞船。

在那之后，艾萨克显然是落入了地球政府（Earth Government）的手中，在《死亡空间：余波》的结尾，我们可以看到诺兰·施特劳斯（Nolan Stross）被置入静止力场的时候，身边的静止力场舱上的标牌就挂着“艾萨克”的字样。

剧情明线： 在《死亡空间2》开始，也就是第二次神盾7号星球事件爆发的3年之后，艾萨克由于被诊断为“患有痴呆症、伤害导致的神智紊乱以及失忆症”而非常不幸地被关进了殖民地蔓生区（Sprawl）上的精神病院。因为长期的昏迷和被迫摄入洗脑药物，艾萨克完全记不起这3年来的经历，也不知道自己为何会出现在蔓生区上。当尸变体（Necromorph）的污染在蔓生区上全面扩散的时候，一个名叫弗兰克·德利尔（Franco Delille，《死亡空间：引燃》的主要角色）的男子把艾萨克从病房中救了出来。弗兰克随即死于尸变体的


医生，您这是没法反驳的设问加反问句吧？



泰德曼被此时的艾萨克默认为幕后黑手，何况还有戴安娜在演戏

袭击，艾萨克不得不独自逃生。当艾萨克在医院中乱窜的时候，弗兰克的上司戴安娜（Diana）与他取得联系，她声称艾萨克的痴呆症将会逐渐加剧，如果得不到治疗的话，艾萨克将会死于这种疾病，而她可以为艾萨克治疗痴呆症。

艾萨克对此将信将疑，但是泰坦空间站总监汉斯·泰德曼（Hans Tiedemann）的干预使得艾萨克别无选择——泰德曼将艾萨克等人称为“关键物品”，命令空间站上的地球政府军对其格杀勿论。走投无路的艾萨克只能选择与戴安娜合作，尽快赶往交通站。

在逃生的路上，尼珂（Nicole）的幻象一直纠缠着艾萨克。与《死亡空间1》中尼珂的幻象不同，这一次尼珂的幻象表现出了极其强烈的攻击性倾向，艾萨克有一次刚刚爬出工程维修管道，就遭到了幻象的袭击：尼珂手持注射器意图戳向艾萨克的眼睛。在一番艰苦的挣扎之后，尼珂的幻象突然消失，艾萨克惊讶地看着那只戳向自己眼睛的注射器就握在自己手里。

惊恐之余，艾萨克仍然在尸变体的重围中杀开一条血路，前往统一教（Unitology）的教堂顶部与戴安娜会合。然而出乎意料的是，戴安娜是一名虔诚的统一教信徒，她坦白地告诉艾萨克，神盾7号星球上的红色神印已经将如何建造神印的知识留在了艾萨克的意识当中，泰坦星殖民地上的神印就是泰德曼利用艾萨克为地球政府建造的。而作为一名统一教信徒，她的目的是诱捕艾萨克，然后利用艾萨克脑中的信息为统一教重建一座神印。

倒霉的艾萨克就这样卷入了地球政府与统一教的冲突，但是误打误撞出现的地球政府炮艇机恰好为他解了围。戴安娜等统一教信徒死于炮艇机的扫射，趁机逃生的艾萨克引爆了炮艇机上的炸弹，一次性地解决了突然出现的巨型尸变体“凌虐者（Tormenter）”，以及炮艇机搭载的地球政府军。

剧情暗线：在尸变体大规模的袭击中苏醒过来之后，艾萨克的唯一念头就是逃生，见到每一个幸存者他都会说“我们一定可以联手逃脱出去！”。所以，在此时先后出现的戴安娜、泰德曼为代表的地球政府、施特劳斯3方对待他的态度也决定了他后来对这3个人的观点。

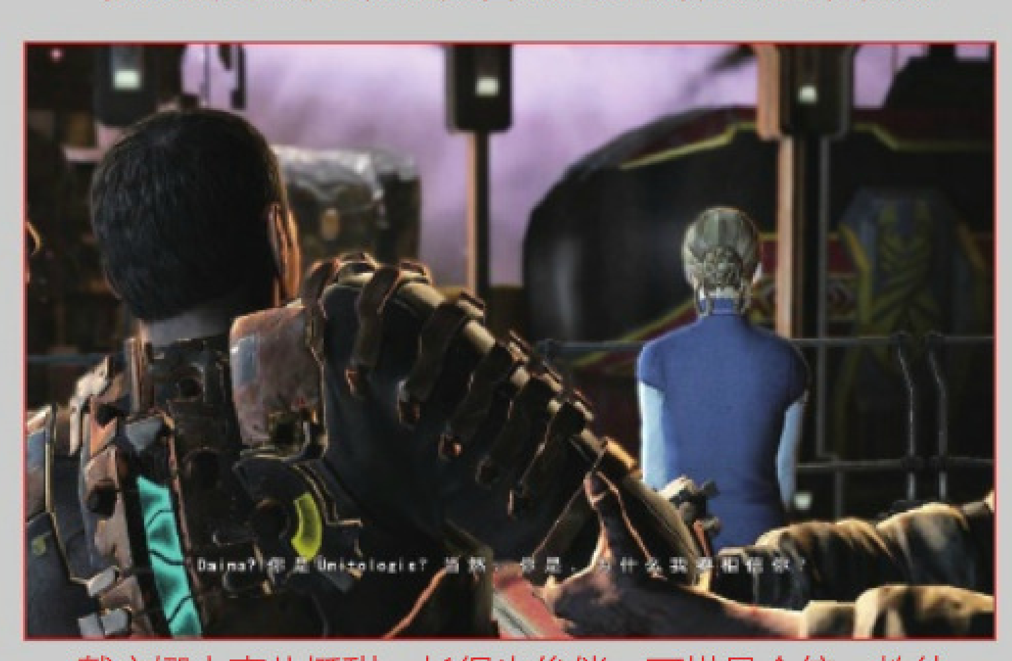
最开始艾萨克对戴安娜并不信任，但是戴安娜是唯一一个对他伸出援手，而且还自称能治好他的痴呆症的人。所以尽管一路上疑点丛生，但艾萨克还是乖乖地按着戴安娜的指示跑进了统一教教堂，被戴安娜的手下活捉。

无论是地球政府军的士兵、审问艾萨克的医生还是路上的种种视频信息都充分展示了泰德曼与地球政府对艾萨克的态度是“杀之而后快”，更何况还有一个临时盟友戴安娜不时在耳边说着“泰德曼是坏人，他们要杀了你”，于是艾萨克几乎是将泰德曼默认成了幕后黑手。

至于施特劳斯，艾萨克先是见到了医生拷问施特劳斯的视频，见到了通缉他们两人的通缉令，在逃生途中几次相遇的时候施特劳斯还主动提出一起行动，只是因为障碍阻隔才未能一起逃生。艾萨克出于同病相怜的心理，把施特劳斯看成了朋友。



艾萨克认为自己应该为尼珂的死承担责任，这时尼珂穷凶极恶的女鬼形象是由其自我谴责的潜意识幻化而成



戴安娜小声儿挺甜，长得也俊俏，可惜是个统一教徒

在这个阶段出现的尼珂的幻象充满了怨气。游戏最开始的时候，尼珂在星际视频通话中亲昵温柔地呼唤着艾萨克，诉说对恋人的思念，也感激艾萨克给了她鼓励，让她鼓起勇气到石村号这艘著名的重力碎星舰上工作。然而温馨的画面到此戛然而止，尼珂摇身一变成为了一个近乎厉鬼的形象：穿着石村号事件时血迹斑斑的医疗服，双眼和口中放射着蓝白色的光芒，仿佛呓语般念叨着一些在《死亡空间1》里经常出现的词句，诸如经典的“Make us whole”、“一闪一闪亮晶晶，满天都是小星星”，甚至还试图用注射器杀死艾萨克（在《死亡空间1》里尼珂就是用一个装满了毒液的注射器结束了自己的生命）。

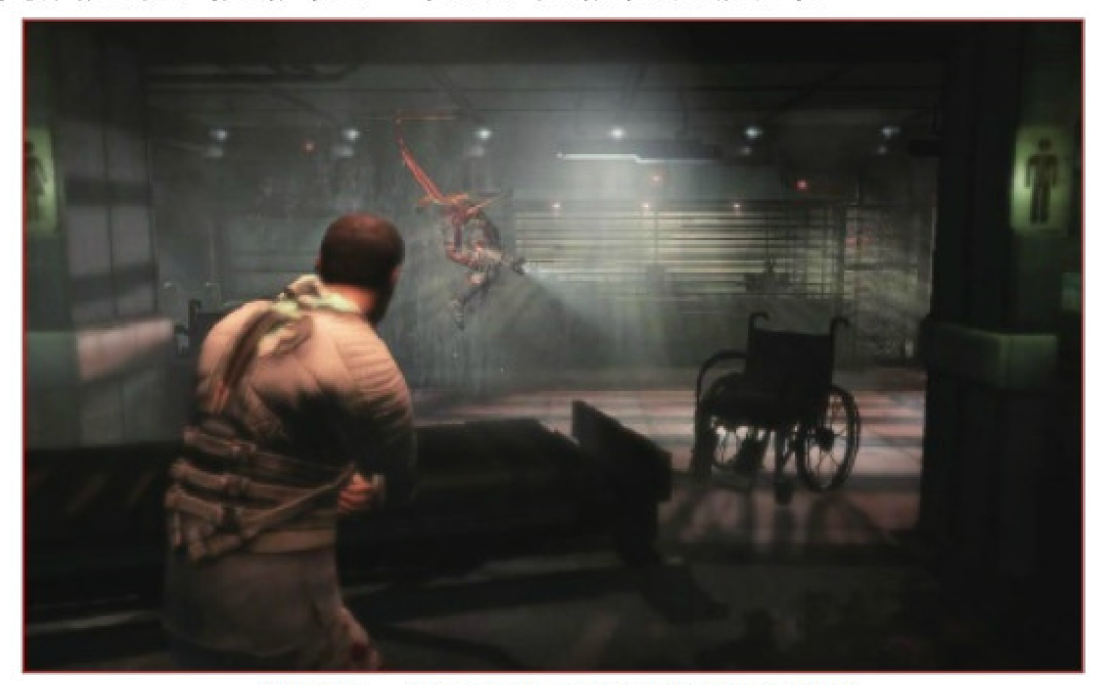
这个幻象的出现向玩家们展示了艾萨克的内心活动。在患上失忆症之后，只有对两件事的记忆一直在噬咬着艾萨克的心灵：第一，是他劝说鼓励尼珂转到石村号上工作；第二，尼珂就是因为转到石村号上工作才遭到了不幸，如果不是艾萨克的劝说，他们2人根本不会沦落到现今这种阴阳两隔的地步。因此，艾萨克在潜意识中把尼珂的死完全归罪于自己，甚至在潜意识的驱使下险些用注射器杀死自己。

剧情明线： 孤单无助的艾萨克利用炸弹的冲击力返回了殖民地，却不知道下一步该怎么走。这个时候，施特劳斯又一次联系上了艾萨克。施特劳斯曾经与红色神印接触，也是泰德曼重建神印过程中所用的“关键物品”之一，在艾萨克逃出精神病院的过程中施特劳斯曾多次出现过，他想要和艾萨克一起逃生。施特劳斯告诉艾萨克，他知道如何摧毁新的神印，并招呼艾萨克与他会合。在路上，艾萨克又遇到了一名女性幸存者艾丽（Ellie）。艾丽起初显得十分警惕，她拒绝了艾萨克的帮助，并警告艾萨克不要跟踪她。但在最后，艾丽偶遇施特劳斯，并与艾萨克达成共识,3人一同逃生。

见到艾萨克和施特劳斯要逃出生天，泰德曼竟然不顾其他幸存者的生命，使出各种歹毒招数试图将2人困死在蔓生区。但是切断氧气和电力供应之类的招数根本无法难倒本行就是工程师的艾萨克，情急之下，气急败坏的泰德曼用为殖民地供应能源的光束切断了蔓生区通向政府区的交通轨道。

被困的艾萨克一行人路过了停泊在殖民地旁边的石村号重力碎星舰（USG Ishimura），艾萨克突然想到可以用石村号的人造重力场将他们乘坐的交通轨道车投向政府区。他单枪匹马地杀上石村号，战胜了尼珂幻象的不断骚扰与各种强化尸变体的围攻，成功地修复了人造重力系统，并送走了艾丽与施特劳斯，而后搭乘救生舱与2人会合。可是，此时施特劳斯的神智已经彻底崩溃，他袭击了艾丽，挖出了艾丽的一只眼睛，而后又袭击艾萨克，却死于艾萨克的反击。

艾萨克急于前去营救身受重伤的艾丽，却在矿道中再度被尼珂的幻象袭击。幻象锁住了艾萨克的咽喉，质问艾萨克为什么不能遗忘已经死去的尼珂。此时艾萨克道出了压在心底的想法：他一直沉浸在悲伤与内疚之中，把尼珂的死因归于自己的劝导，他认为如果不是自己说服尼珂到石村号上工作，尼珂就根本不会卷入那场灾难；而他之所以无法遗忘尼珂，是因为即使尼珂已经死去，可她还依然是艾萨克对这个世界的唯一牵挂，如果他忘记了尼珂，他将会变得与行尸走肉无异。幻象在听到答案的瞬间恢复成尼珂的本来面貌，她告诉艾萨克，“接受”是艾萨克神智恢复的最后一个阶段。


你们看，不用轻生献祭也能升腾的吧

剧情暗线： 施特劳斯在神智混乱中透露的一些信息给了艾萨克新的目标：神印是可以摧毁的，只要他和施特劳斯联手，他们就能摧毁新的神印。在这个目标的鼓舞之下，艾萨克开始与自己的潜意识抗争。尽管尼珂的幻象一再用各种方式骚扰艾萨克，但艾萨克仍然能对着幻象吼出：“你骗不了我！你根本不是尼珂！”反观施特劳斯，尽管一开始的时候他的头脑比艾萨克的还要清醒，也记得更多的事情。但是由于沉浸在自己误杀妻儿的悲痛之中无法自拔（这件事借由戴安娜之口说出），施特劳斯的神智迅速地崩溃，满口胡言乱语，时常把出现的幻象当成真正的妻儿，并不断追逐着幻象。

艾萨克在逃生途中偶遇的艾丽则是一名CEC公司的重型工程设备驾驶员，事件爆发的时候她所在的班组恰好开始轮班。在无数尸变体的追击之下，班组的成员一个个横尸当场，他们不得不面对由自己的朋友变异成的尸变体。当她与艾萨克相遇的时候，她所在的班组刚刚全军覆没——艾萨克问道是否可以一同前往政府区的时候，她的回答是“你以为我们在做什么？！”，这里的“我们”显然暗示她的朋友和同事们就在刚才还是活生生的人。这个女孩很单纯很善良，尽管她口头上说着“其他人对我而言就是累赘”，可她却没有抛弃神智近乎崩溃的施特劳斯，而是凭借一把等离子切割器掩护着施特劳斯且战且退。在艾萨克多次挺身而出为他们的逃生扫清障碍之后，艾丽显然把艾萨克当作了值得信赖的伙伴，在得知艾萨克也是CEC的系统工程师后，她亲切地称艾萨克为“阿宅”（Nerd，书呆子）；而当艾萨克孤注一掷地只身登上石村号，打算用重力场把他们送往政府区时，艾丽对艾萨克的关心也尽显在只言片语当中。

重返石村号对艾萨克而言是一个巨大的挑战。一方面，艾萨克的挚爱尼珂就葬身在那艘巨大的飞船上；另一方面，《死亡空间1》中石村号上的惨烈景象也在艾萨克的脑中挥之不去。虽然石村号的部分舱段已经被清理，被封上了塑料膜，接上了净化设备，但艾萨克潜意识的想法仍然借由尼珂的幻象说出：“塑料膜、管道、胶带，那些已经发生的


艾丽一女当关猛士无双，如果不走过去的话，她的弹药和冲上来的尸变体似乎无穷无尽


你说到了这个游戏的实质，某种意义上的割草……

事情可以用这些东西简简单单地埋葬掉吗？”、“我（尼珂）的最终结局是什么样子？死在这艘巨舰中的某个无名角落，孤独地腐烂发臭？还是变成那些尸变体的一员，带着一张血肉模糊的面孔，拖动着残破的躯体搜寻新的受害者，甚至是毫无声息地被你（艾萨克）的武器肢解？”。

当艾萨克进入了尼珂生前工作的医疗舱段后，他心中的内疚与悲痛到达了顶点，而环境也变得极度压抑（医疗舱段中发出荧光的痕迹都是经过处理的血迹）。一片血迹斑斑当中，艾萨克再一次听到了尼珂的最后遗言：“艾萨克，我真的好想再见你一面……”

这个时候的艾萨克已经渐渐地战胜了自己的潜意识，在政府区附近的矿道中，险些要被潜意识驱使着扼死自己的时候，艾萨克大声吼道：“我忘不掉尼珂不是因为我要对她的死负责，而是因为她是我仅剩的一切，如果连她都忘掉了，我就一无所有了！”他的潜意识似乎接受了这个答案，从血腥的女鬼形象恢复成了尼珂的本来面貌。这也是艾萨克最后一次与潜意识战斗。

剧情明线：艾萨克和艾丽在一台巨型挖掘机前会面，艾萨克修复了挖掘机，二人利用它挖出了一条通往政府区的通道。在那里，艾丽找到了一艘完好的炮艇机。艾丽兴冲冲地认为这是一个共同逃生的好机会，但是艾萨克却在控制室遥控启动了炮艇机，让它载着艾丽逃生，自己独自留下来摧毁新的神印。


哦不，又来了……好讨厌的感觉

尼珂的幻象出现在政府区，指引艾萨克寻找神印。为了进入封藏神印的政府区基地，艾萨克切断了基地外部的能源供应。在一片黑暗与混乱之中，顺着挖掘机隧道赶来的尸变体大量涌入政府区，泰德曼口中的“两百名武装保卫人员”根本不堪一击。虽然泰德曼尽力阻止，但是无数的尸变体还是冲进了摆放神印的巨大舱室，“聚合效应”（convergence effect）开始启动，整个基地面临爆炸的危险。


这是“我们最终会面对面地来个了断”的剧透吧

在基地内部，艾萨克找到了施特劳斯一直念叨着的那台机器。尼珂的幻象引导艾萨克躺进机器，通过插入艾萨克右眼的探针启动了艾萨克脑中被封存的记忆——神印的信息就隐藏在其中。尼珂指引着恢复记忆的艾萨克前往神印，突然出现的“再生怪”（Ubermorph）紧追其后，欲取艾萨克的性命。

在神印的脚下，被严重烧伤的泰德曼试图用标枪发射器（Javelin）杀死艾萨克，阻止艾萨克接近尼珂的幻象，却被艾萨克夺下武器，当场射杀。尼珂的幻象拥抱着艾萨克，告诉他现在神印必须吸收创造自己的人以完成自己的躯体，也就是说，艾萨克必须去死！

在艾萨克的意识中，他与化身为尼珂的神印展开了决斗并将其击溃。毁灭神印后，了无牵挂的艾萨克坐在地下从容赴死。但是艾丽的呼叫却在他耳边响起，在艾萨克的头顶上，艾丽驾驶炮艇机轰开了舱室穹顶，把艾萨克拉进了炮艇机。

艾萨克靠在座椅上面，缓慢地将头扭向右边，看到了艾丽的笑脸。

剧情暗线：艾萨克送别艾丽时的话解释了他能够支撑自己战胜潜意识的部分原因——“我没能救出尼珂，但我还能救走你，艾丽”——艾萨克的责任感不允许他屈服于潜意识，他必须护送这个善良勇敢的女孩平安逃生。只有完成了这个任务，他才能算是了无牵挂。

尼珂的幻象出现在了政府区，可是这一次尼珂的幻象显得目的性十足——她告诉艾萨克“我们可以联手摧毁神印”，并且引导艾萨克去寻找施特劳斯描述的那个机器，其目的显然就是解锁艾萨克脑中封存的有关神印信息的记忆。在解锁了艾萨克的记忆后，幻象又指引他奔向神印，以便让神印吸收制造自己的艾萨克，完成所谓的“聚合”。与前两个阶段的幻象相比，这个幻象显得判若两人。


怪物满地走，流感能解释？

剧情疑点

疑点1：尼珂的幻象是否有两个？

在游戏的第1章到第11章，尼珂的幻象一直是以口眼放光、血迹斑斑的形象出现。这个幻象一直在谴责艾萨克，认为是艾萨克害死了自己，还几次试图杀死艾萨克。直到在矿道中的最后一次会面，幻象才终止了对艾萨克的谴责，恢复了尼珂的正常面貌。而在游戏即将结束的第13章到第15章，幻象一直都保持着尼珂生前的面貌，她积极主动地帮助艾萨克，指引艾萨克寻找那台开启记忆的机器，带领艾萨克寻找神印，最终在神印面前展露出她的狰狞面孔，试图杀死艾萨克。

笔者认为，这两个幻象是相互独立的，彼此没有联系。理由是，两个幻象行动的目的截然相反。

在游戏后期出现的那个幻象，其目的是开启艾萨克被封印的记忆，然后将恢复记忆的艾萨克引导到神印前杀死，让神印吸收艾萨克，以实现神印的完美聚合（这个幻象在最终的决战中亲口说出了自己的动机——吸收制造者，变得完美）。换句话说，如果艾萨克在记忆恢复之前就被杀死，那么神印就无法吸收艾萨克脑中的记忆，因此让艾萨克过早死去并不符合神印吞食制造者的目的。

而在游戏前期出现的幻象，曾试图用注射器戳穿艾萨克的眼睛，试图在矿道里扼杀艾萨克。这两次袭击都发生在游戏的第13章之前，如果当时艾萨克被幻象杀死的话，他脑中的记忆还没被恢复，神印吞食制造者的目的也就无法实现。

因此，笔者认为，在前期出现的尼珂的幻象是艾萨克自己想象出来的，是艾萨克的潜意识的产物。艾萨克在潜意识中认为自己应当为尼珂的死负责，对自己鼓励尼珂上石村号工作间接导致尼珂死亡这件事始终无法释怀。他的潜意识谴责自己，控诉自己，甚至试图杀死自己——尼珂的幻象便因此而生，如果玩家放弃对抗，任由幻象杀死艾萨克的话，将会发现艾萨克其实是死在自己手中。

后期出现的尼珂的幻象，则是纯粹的神印的造物，其目的是利用艾萨克对尼珂的眷恋与信任，引诱艾萨克恢复记忆，而后诱杀艾萨克，实现神印的完美聚合。


不是，尼珂，听你的我会失心疯



茫茫人海，千万星辰，此时只有艾丽值得信任，至于精神状态极其不稳定的施特劳斯……

疑点2：尸变体与神印之间是什么关系？

在《死亡空间1》的时代，由于剧情中透露的信息不足，而且部分剧情有误导作用，所以很多玩家曾一度猜测神印有着镇压尸变体的作用，还认为神盾7号星球上的悲剧是因为人类挖出了神印，从而使尸变体失去控制所导致的。

而在《死亡空间2》发售之后，综合多部《死亡空间》游戏、电影、漫画、小说以及制作组透露的信息，笔者做出了一个新的推断：神印是尸变体的启动开关和控制中枢，除了利用感染者（Infector）制造新的尸变体之外，神印放射出的能量也是将正常的尸体转变成尸变体的一个途径。

第一个论据是《死亡空间：余波》（Dead Space：Aftermath）中的剧情——施特劳斯在奥班农号（USG O′Bannon）上研究神印的作用时，神印的能量将一具研究用的尸体变成了尸变体，这其中并无任何感染者的参与。这充分说明了神印能够直接将尸体变成尸变体。

第二个论据是《死亡空间》漫画的内容，让我们回忆一下，从挖掘出神印到神盾7号行星上的尸变体袭击事件爆发，中间有着一段不短的时间。在这段时间里没有任何尸变体袭击事件发生，只是有很多人陷入了情绪紊乱之中，他们眼前出现幻觉，失控地袭击他人。统一教信徒的大规模自杀行为发生之后，尸变体才开始出现。

《死亡空间2》中已经展示了感染者有能力直接将活人转变为尸变体，如果神盾7号上的尸变体是感染者寄生导致的，那么尸变体的袭击早就开始了，根本不必等到统一教信徒大规模自杀后才发生。因此，这间接说明了神盾7号上的尸变体的产生与神印有直接的联系。

第三个论据是《死亡空间》系列游戏的剧情、音频记录，以及制作组的访谈。在《死亡空间2》中重返石村号后，艾萨克拾取的音频记录显示：在石村号上发现的怪异生物残渣的DNA与人类的完全一致。考虑到艾萨克在《死亡空间1》里

并未将所有的尸变体都屠杀殆尽，那么这些尸变体显然是自行分解成生物残渣的。

它们为什么会自行分解？因为《死亡空间1》里的神印被送回了神盾7号星球，石村号上的尸变体失去了控制后慢慢自行分解。《死亡空间1》里的部分剧情也从侧面佐证了这个观点——巨大的尸变体主脑（Hive Mind），以及很有可能是在主脑/神印的干扰下产生的幻象都竭尽全力要把神印送回神盾7号，因为脱离了神印这个控制中枢，所有的尸变体都会分解成残渣。

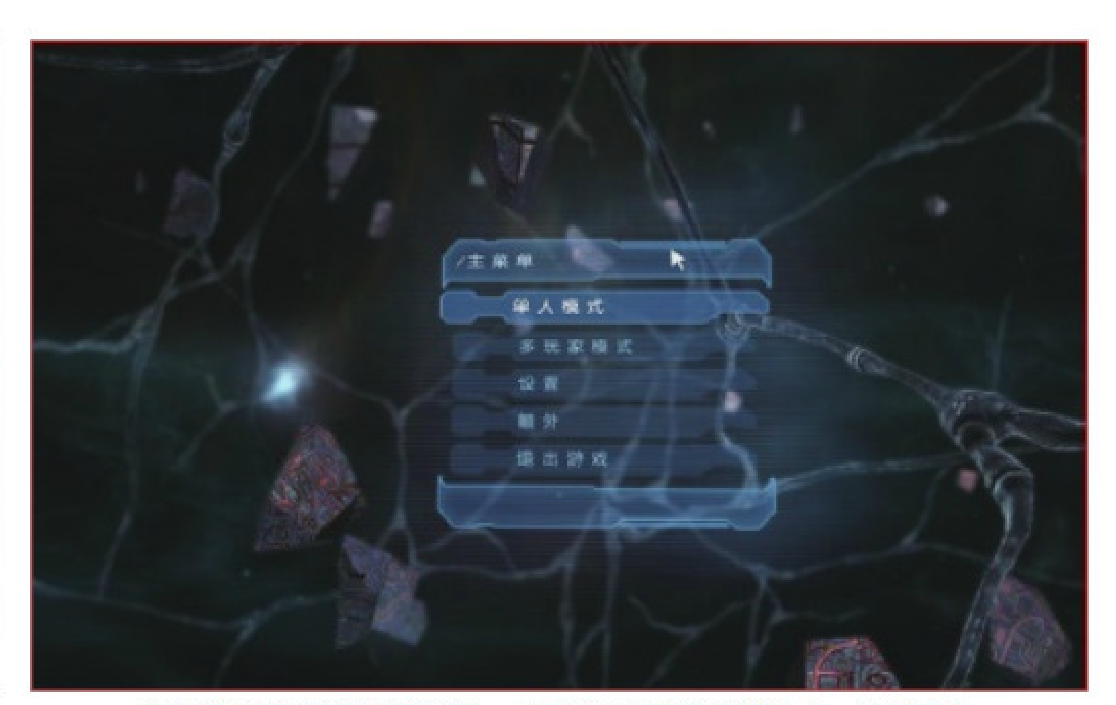
再综合制作组的访谈，我们可以得出以下结论：

神印是尸变体的控制中枢，神印通过影响活人意识的方式来制造尸体（音频中提到某些人能看到DNA蓝图，从而进行“人类进化研究”；另一些人则是听到大量的噪音，看到幻象，之后杀人或自杀），继而制造尸变体。缺乏神印控制的尸变体会慢慢自行分解。

尸变体感染人类的途径不是通过病毒和细菌，而是一种类似腐生真菌的方式进行感染。尸变体不需要改变人类尸体的DNA，它只是把人类的尸体当成改造用的材料和养分。



果然这才是你的最终目的啊老妖婆



随着游戏进程的推进，主界面开始出现了一些变化

疑点3：艾丽最后是死是活？

在《死亡空间2》发售之后，在论坛上热烈讨论过这么一个问题——最后驾着炮艇机来营救艾萨克的艾丽到底是活生生的人还是只是艾萨克看到的又一个幻象？

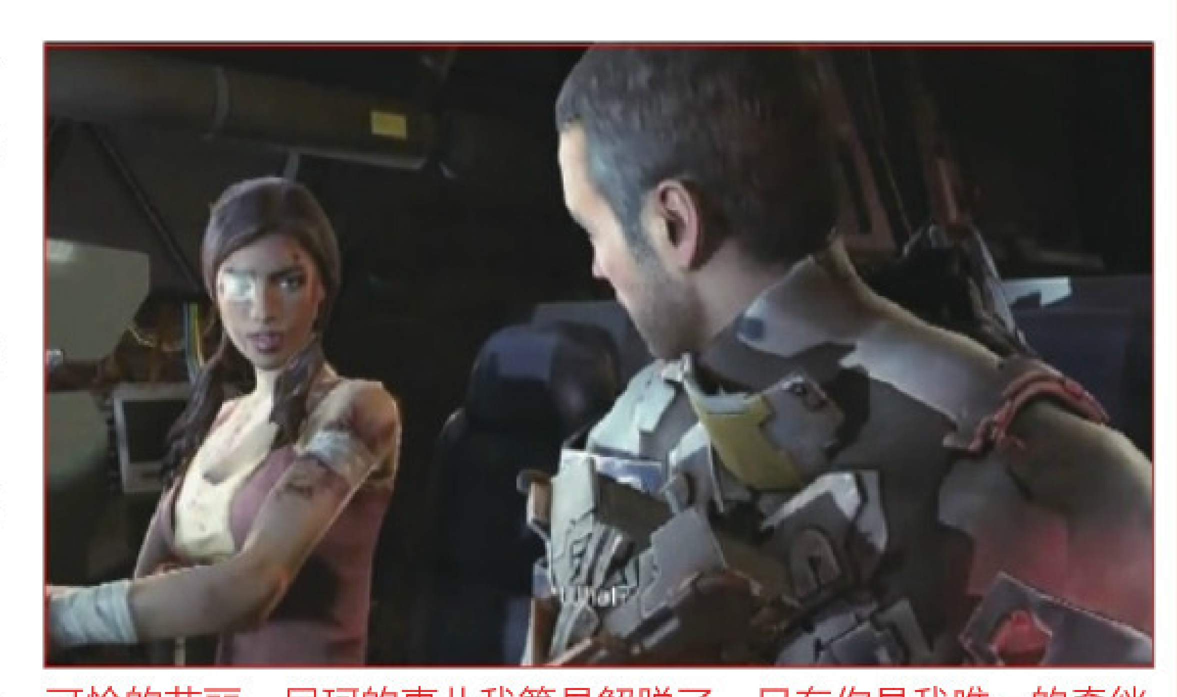
提出这个论点的玩家引用最多的是以下两条论据：

第一，艾丽在开飞船出现前的全息视频通话中瞎掉的是左眼，而在飞船上出现的艾丽瞎掉的是右眼；

第二，艾丽在拉艾萨克进入飞船的时候，身上的Rig生命指示器根本就是空得见底，完全不像是个活人的样子。

然而，这两条论据本身就不太可靠。

首先，关于那个艾丽瞎的是左眼还是右眼的问题，答案非常简单。在播放那段全息视频通话的时候，我们是从艾萨克的前方——也就是从全息投影的反面看过去的，这和镜子中的影像左右相反是同一个道理。我们看到的艾丽瞎掉的那只眼睛，出现在全息投影的右侧，从艾萨克的角度看过去（也就是全息投影的正面），那恰好就是右眼。所以说，艾丽从始至终瞎掉的都是右眼。


可怜的艾丽，尼玛的事儿我算是解脱了，只有你是我唯一的牵绊了……


镜面反射，就那么难懂吗？

其次，质疑那个空掉的Rig生命指示器的同学，请回忆一下《死亡空间1》的剧情，在艾萨克、查克、肯德拉几人在飞船的驾驶舱中讨论的时候，艾萨克本人的Rig生命指示器也是空得见底的，肯德拉将艾萨克的Rig注册之后，生命指示器才开始工作。如果说生命指示器是空的就意味着Rig穿着者已死的话，那么整个《死亡空间1》就是一部幻象与幻象互动的幻象游戏。

再回忆一下艾丽当时的处境，她急匆匆地开着炮艇机前来营救艾萨克，为了打开舱门把艾萨克拉进来，她还急匆匆地在炮艇机里换了一套全封闭的防护服——至于那套防护服的Rig有没有注册，艾丽只是个重型装备驾驶员，她有没有这本事还相当值得怀疑。这样一来，她的Rig生命指示器是空着的也就没那么奇怪了。

疑点4：游戏爆机后，在主界面的各个页面乱晃，可以看到很多的统一教文字，而游戏的进程中也可以看到一些统一教文字，那些文字是什么意思？



统一教文字的英文字母对照表，就是把英文字母换一种美观的写法吗？


然后试着翻译这句……

出现位置	外星文	翻译为英文	翻译为中文
main菜单左上角	[illegible]	In the end,it all comes down to just one little thing...	最终，这一切归结于一件小东西……
main菜单右下角	[illegible]	Unity after dead Unity forever	死亡后统一 永恒的统一
new game菜单下方	[illegible]	Convergence is at hand.	融合即将到来。
single player 菜单左上角	[illegible]	Your body now,our body later,one body forever	现在是属于你的躯体，接下来成为我们的躯体，最终变成同一个躯体。
single player 菜单左下角	[illegible]	You can't stop what's coming.	你无法阻止即将来临的东西。

请对照注解，回去看看《死亡空间2》的菜单

将统一教字母文字翻译成对应的英文是一件相当蛋疼的事情，可事实证明蛋疼的老外还真就有不少，他们借助统一教教堂上的一块石碑，将主界面、甚至是游戏进程中的多段统一教文字翻译了出来。以下是笔者翻译的部分内容：

在主界面的左上方，是：“到最后，居然要靠这么个小小的东西来结束这一切”（In the end, it all comes down to just one little thing...），玩过《死亡空间1》的读者应该记得这是尼珂用毒针自杀前的留言。

在主界面的右下角，则显然是统一教的教义：“死后归一，永生归一”（Unity after death, unity forever）。

单人游戏界面左下角的是“这躯壳现在属于你们，这躯壳将要归于我们，归为一体，永久不变”（Your body now, our boday later, one body, forever）。

爆机后选择难度的时候可以看到“聚合的那一刻即将到来”（Convergence is at hand）。

多人游戏界面上方的是“我们之间的事还没完，你总有一天会被我逮到的！”（It's not over between us, you can't run from me forever），下方则是“求合体”（Make us whole）。

游戏设置界面是“我们要相信它，让我们屈从于它的意志，这样它就会治愈我们”（We must believe in it and bend ourselves to tis will and then it will heal us.）。

排行榜上面是“答案就隐藏在希克苏鲁伯”（The answer is in Chixulub）。希克苏鲁伯是墨西哥的一个巨型陨石坑，很多学者都认为就是希克苏鲁伯陨石的撞击导致了恐龙的灭绝。而《死亡空间》中的原初神印也出现在那里。

“额外内容”界面的左边是“欢迎回来，尼珂·布伦南”（Welcome back, Nicole Brennan.）。

Controller Map上的是“让我们抛弃恐惧，死亡不过是通往将来万物归一之路的一次转变而已”（Let us fear nothing. Death is only a transition to the unitybeyond.），我的PC版本《死亡空间2》上貌似没这个选项。

疑点5：神印是从何而来的

最早的神印来自于希克苏鲁伯陨石坑，在《死亡空间》游戏发生的300多年前，地球政府的科考队在墨西哥尤卡坦半岛的希克苏鲁伯陨石坑挖掘出了黑色神印。而米歇尔·奥特曼（Michael Altman，没错，就是统一教膜拜的那个奥特曼大叔）就在这支科考队中，他发现黑色神印释放出的能量让许多人陷入疯狂，这些人或是自杀，或是互相残杀，为尸变体提供了充裕的材料。奥特曼抵挡住了这股能量的侵袭，他在紧迫的情况下破坏了整个研究平台，让它带着黑色神印与大群的尸变体沉入海中。

之后黑色神印落入了地球政府手中，他们利用尸变体杀死了奥特曼，并将他塑造成为一个宗教烈士——这就是统一教的由来。而经过对黑色神印的分析，地球政府制造出了红色神印。

在神盾7号星球与石村号的灾难爆发之后，红色的神印被摧毁，奥班农号回收神印碎片的行动也几乎归于失败。但是在奥班农号的医疗官邱（Cho）摧毁神印碎片之前，施特劳斯曾与神印发生过接触。之后地球政府利用接触过红色神印的艾萨克与施特劳斯等人的记忆，复制出了12号神印，也就是《死亡空间2》中泰坦星殖民地上的神印。P

欢迎来到死亡之岛！

死亡岛
Dead Island

■内蒙古 葬月飘零

制作：Techland
发行：未定
类型：主视角射击
预计发售日期：2011年
期待度：★★★★

数十年如一日流行不衰的丧尸题材如今遍布各个领域，除了大家熟悉的游戏动漫电影，丧尸题材的美剧《行尸走肉》眼下也大红大紫。最近有一部最新丧尸游戏的预告片震撼到了整个游戏圈，这就是早在2007年就公布、因为代理等问题迟迟未上市的《死亡岛》（以下简称DI）。

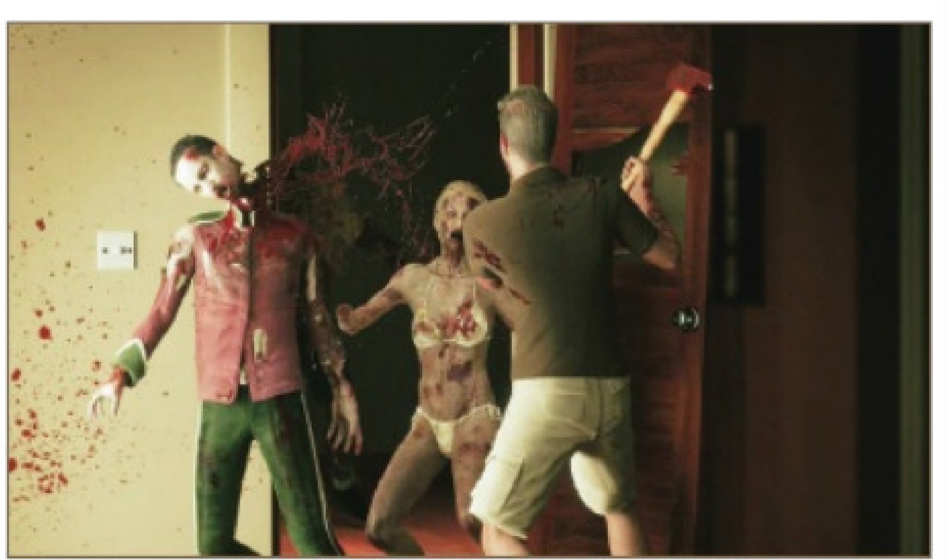
绝佳的宣传片

DI这款游戏早在2007年就已经公布，但由于某些问题拖延至今。由于技术要求，引擎也一升再升，从Chrome Engine 3到Chrome Engine 4，从预计2008年上市由于代理等问题又拖到了现在依然无代理商，可谓命运多舛。但可以确定的是，起初这个游戏真的不是很耀眼，老套的丧尸求生烂大街的题材，并没有多少人去关注它。好在它还是一直活着，并非像《加勒比海盗——被诅咒的舰队》那样半路夭折，也不同于《永远的毁灭公爵》在死去活来中一再莫名跳票。如今，DI不鸣则已一鸣惊人，公布的首部宣传片惊艳四座，一举吸引了外界的关注。这部漂亮的宣传片不同于同类游戏的宣传片，虽然也是极端环境下求生题材，但DI打的是温情牌。


美丽的小岛杀机暗伏

宣传片讲述了是一家人在度假的旅馆中遭遇丧尸并抵抗的一个小片段，独特的倒放使得原本并无新意的情节有了质的飞跃，配合上片段式的插叙，舒缓的背景音乐由小提琴与单纯的钢琴音符一个个地敲击跳跃出来，使得整部宣传片既舒缓又紧张，既暴力又伤感，镜头的


《死亡岛》为游戏预告片树立了一个新的标杆


预告片中展示的片段说明这款游戏的血腥度绝对够高

艺术感十足。从萝莉丧尸坠楼开始，时间逆流，远处的棕榈树下的战斗依然在继续，萝莉从地上伴随着玻璃碎片一同飞回房间，房间内的血战，女孩变成丧尸从床上跳起来撕咬她的父亲，父亲拼死从丧尸口中救出被咬的孩子，女孩在黑暗中无助地奔跑……最后时间归于正常，我们看到一行人收拾行李准备旅行前喜悦的笑脸以及一张一家3口的合影，然而一切都已成为过去。

宣传片最妙的在于先展示了布满丧尸的世界，随后将美好呈现给大家。“悲剧就是将原本美好的事物破坏给你看”，而DI宣传片所做的则是将悲剧呈现出来然后再展现美好的过去。看过这样一款预告片，很难让人不对游戏产生期待。

小岛上的悲剧

DI的故事发生在Banoi岛，这个位于巴布亚新几内亚的孤岛，也是一座如同天堂般的热带美丽小岛。一群游客登上小岛开始享受假期，沙滩、充足的阳光、清澈的海水，甚至飘来的海风中都带着咸咸苦苦的海水味和一丝清凉。然而很快这个天堂小岛变成了人间地狱，丧尸突现，没有人知道究竟发生了什么，前一秒钟他们还在享受着阳光，而后一秒钟就会变成为嗜血饥饿的丧尸。

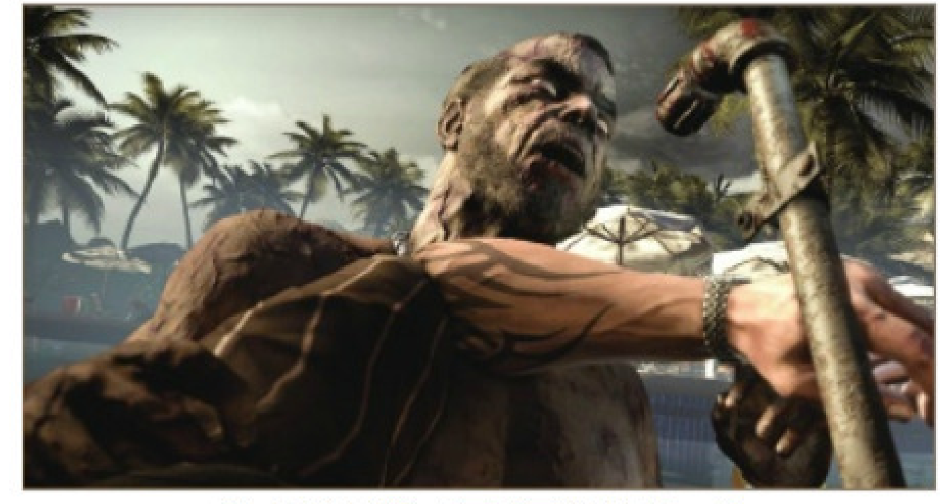
小岛上除了游客外还有工作人员，酒店服务生、海滩管理员等等都难以逃脱丧尸的撕咬。当然，一些幸存者们在恐慌过后平静下来，本能促使他们联合起来，在毫无救援希望的恶劣条件下逃出生天是他们唯一的希望。别忘了，这是一座孤岛，而岛上还有一群比野兽还要可怕的怪物，就和那些俗滥的丧尸手册里告诉你的一样，被丧尸咬中几分钟后，你也会变为丧尸。

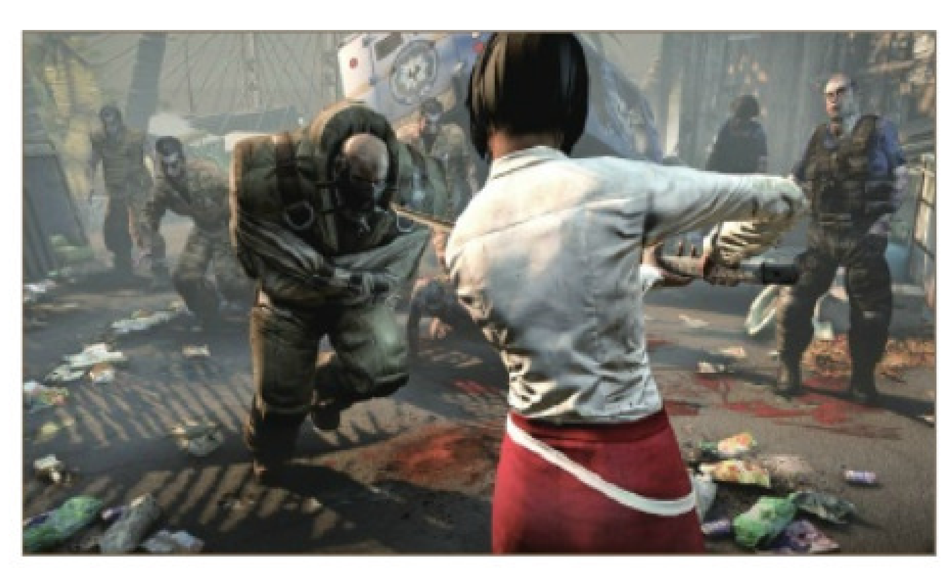
要清醒认识的是，我们不能光被惊艳的宣传片所迷惑，宣传片并不代表游戏本身，也无法揭示实际游戏质量如何。和那些脍炙人口的经典丧尸题材游戏一样，要想成功就得有一个出色的战斗系统。DI的战斗以近战为主，想想看机枪火箭筒等等大杀器在一个旅游胜地怎么可能找得到？在Banoi岛我们容易找到的都是一些近战武器，可以找到一柄消防斧或是用于装饰的日本武士刀那就是天大的运气了。身边若真是没什么趁手武器，水管也可以拆下来防身。虽然也会有枪，但稀少的子弹真的还不如一把板斧或是水管来得实在。总之，DI里的战斗基本上都是第一人称的近战搏斗。

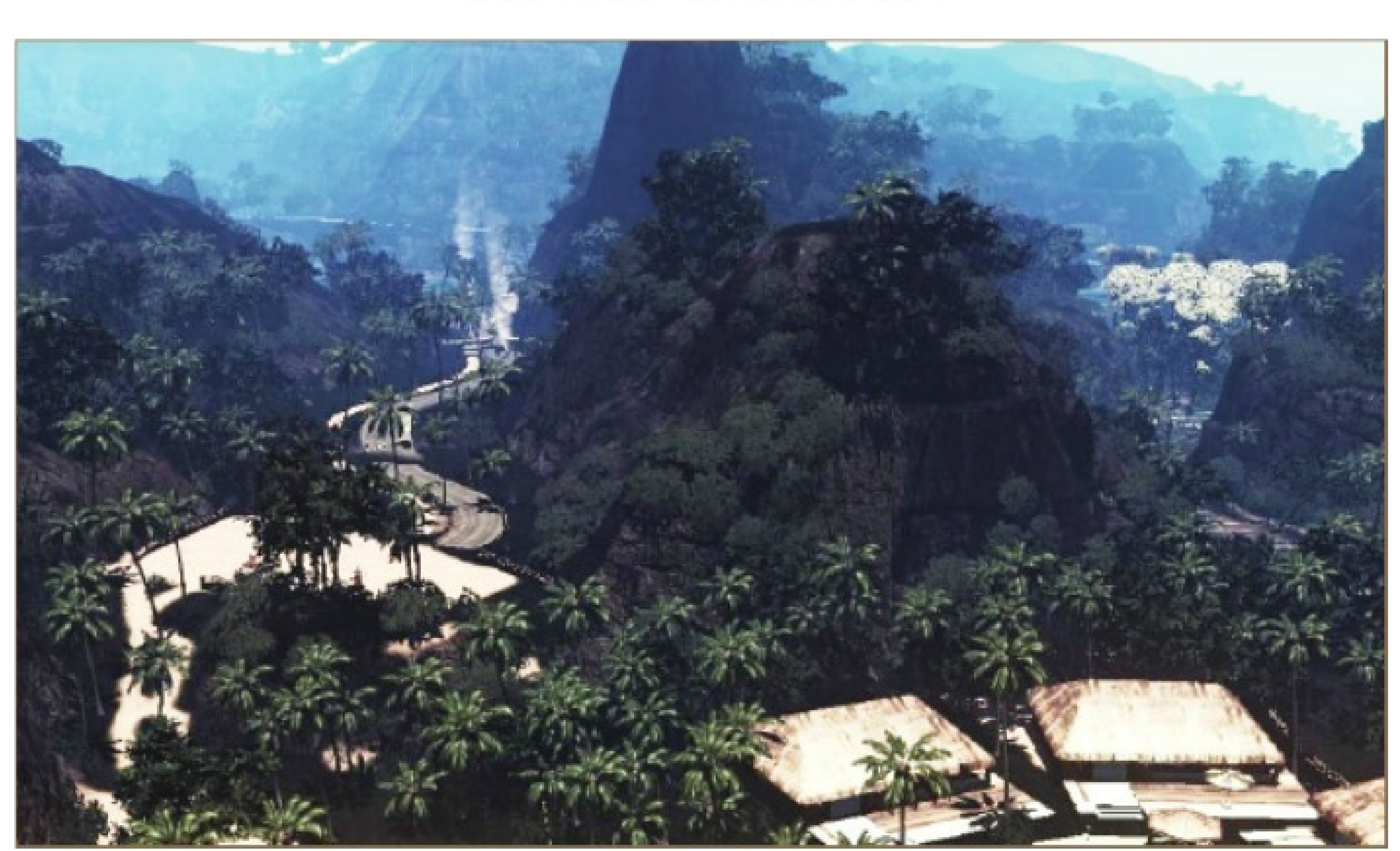
DI的武器可以自定并且可以升级，同时人物也可以升级，具有RPG的一些基本要素。玩家可以选择职业，升级武器，升级后学习技能来更好地对抗丧尸。同时游戏还支持4人合作（又一个“死剩4个人”？），玩家可以联合起来，共同在这个开放式的小岛上杀出一条血路逃出生天。当人，单人模式下你也不会寂寞，你可以找到其他幸存者与他们一起逃离地狱般的小岛。

由于DI的首部宣传片足够精彩，以至于制片人Sean Daniel和联合娱乐（Union Entertainment）买下了电影改编权。玩家们的胃口也已经被吊起来了，希望这款游戏不会辜负我们的期待。P


你并不孤独，还有其他幸存者


别小瞧水管，有时可以救你一命


小岛上的当地军队，还有精神病人？


这个孤岛并不小


近战，游戏中都是这样面对面的硬仗

严肃活泼两不误

尘埃3
Dirt 3

■江苏 慢悠悠

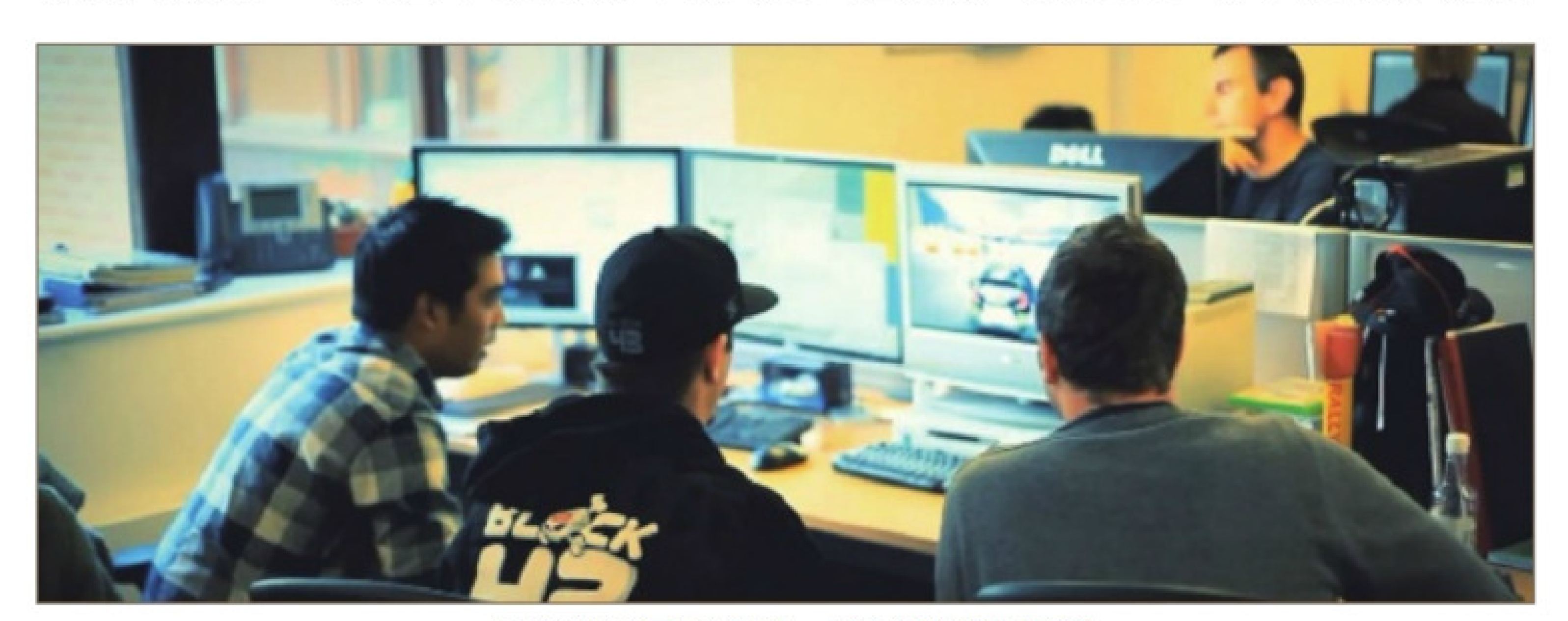
同《尘埃2》极力表现的赛车明星生活体验所不同的是，《尘埃3》将会回到“科林·麦克雷”系列所关注的拉力赛车主题。对于喜欢二代花哨风格的玩家，本作提供了一种更酷、更炫的表演——金卡纳障碍赛，它是由《尘埃》系列的代言人Ken Block所发扬光大的极限车技秀。总体来看，本作的风格趋向真实，就拿职业生涯模式来说，《尘埃3》中的玩家可以根据全球各地各项拉力赛事的举办情况，来灵活的安排日程，而不是被限制在一个已解锁区域中，待完成大部分比赛后再解锁一个全新的区域供车手继续挑战。而在没有赛事安排的空歇期内，你可以来到在伦敦巴特西发电站基础上修建的金卡纳赛车场，修炼各种令人瞠目结舌的超炫车技。


HUD界面同传统A-RPG有较大的不同

常量与变量

此次Codemasters公布的两条演示赛道，其一是寒冷的瑞典丛林，另一条是烈日炎炎的肯尼亚荒原，后者刚刚被WRC（世界冠军拉力赛）以安全为由弃用，但在没有WRC授权的《尘埃3》中依然作为一个高难度挑战赛道而被保留了下来。同前作相比最显著的区别，就在于《尘埃3》的实时光影和天气效果。每天各个时段的光线强度、温度和气象变化，都会给玩家的视

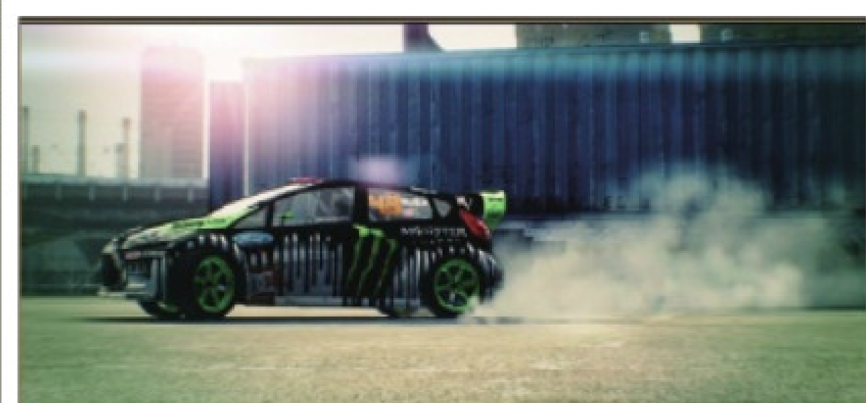

瑞典赛道可以是天使，恶劣天气也可以使其变成魔鬼


职业选手同制作组一道讨论模拟细节

制作：Codemasters
发行：Codemasters
类型：竞速
发售日期：2011年
期待度：★★★☆


B组赛车穿越回来了


乱入的练习工具不仅仅只有大铲车……


巴特西发电场在前作是一条独立的赛道，而在本作中则变成了沙盒风格的特技秀场地

觉与操作带来直观的影响。肯尼亚赛道的午后比赛，可以看到远景由于光线在热空气中折射而发生扭曲和晃动，而这一“特效”在早晨和夜间（本作首次加入了夜战）中就不会出现。每次比赛前赛手都可以查阅当天的天气预报，以便更换好对应的轮胎以及调整驾驶策略。Demo演示的雨天比赛中，可以看到沥青路面变得湿滑，而黄土路此时的泥泞不堪则让任何速度狂人也不敢在此造次。同样一条赛道在不同环境条件下会产生很多变化，它可以是天使，而一场大雨之后也可能变成魔鬼。

驾驶手感和物理效果

瑞典赛道相对宽阔，路况也不是很复杂。在天气晴朗的情况下，我们甚至可以用“拉手刹+给油门”这种街机RAC游戏的招式，顺利通过几个复杂的发夹弯。真正考验赛手能力的是肯尼亚赛道：赛道十分狭窄，并且路况是由严重破损的沥青路面、沙漠沙石表层和风沙侵蚀区构成，猛踩油门的RAC赛手们在这里只能碰得头破血流。

尽管Codemasters表示《尘埃3》将重回系列的原点，但可以看到这种定位并不是走彻底的模拟路线。试玩中出现的赛车，无论是两驱、四驱还是那些动力强劲的B组怪兽，它们都相当容易操控——并不是为了照顾轻度玩家而沿袭《尘埃2》的爽快风格，而是给人一种所有车辆的重心都被刻意调低的感觉。这样做的好处就是车辆在加速时车胎不容易打滑，过弯道时的操控性更强，相信这也是对强调操控感和漂移性能的金卡纳赛的一种性能强化。当然，如果滥用这一特定，就会因为弯道操控不当而被


用小钢炮福特嘉年华跳钢管舞

甩出去，在路边的树木、山崖上撞得稀巴烂。

本作将支持完整的物理损坏模型，并且车身所有的损坏都会给驾驶带来影响（仅限单人模式，多人模式中的物理破坏仅表现为视觉效果），动力系统出现严重故障之后比赛将彻底Over，不会再给玩家开着一辆面目全非的报废车辆到达终点的机会。为了不挫伤新手们的比赛热情，本作依然保留了《尘埃2》以及GRID两款作品中的“闪回”功能，可以让玩家在犯错之后“穿越”回事故发生之前的若干秒重新来过。此外还有一项更加贴心的设计：打开比赛辅助功能，系统就会用线段、速度和方向盘转动幅度提示框，为比赛中的玩家标注好最佳路径，总之去照葫芦画瓢一番绝对不会有错！

多人模式大增强

由于拉力比赛是按次序发车，这种参与车手无法在同一时间角逐的特性，使得游戏设计师们很难拿出优秀的多人模式，这次Codemasters决心在这一方面有所突破。制作组力推的“猫鼠游戏”模式的玩法是这样的：1名玩家驾驶60款Mini Cooper扮演老鼠先行发车，3名扮演猫的玩家紧随其后，还有3名“好猫”（与Mini Cooper属于同一阵营）的玩家的目标就是确保本方的“老鼠”获得比赛的第一名。你可以通过阻挡、挤压、卡位等方式干扰“坏猫”的捕鼠行动，但双方都不能通过恶意冲撞的方式达成目的，否则会被扣秒。

本作还会包含一个别出心裁的“僵尸模式”：一批玩家先行发车后，另一辆马力强劲的“僵尸车”（标志性特征为车顶携带有一个装满病毒的绿色大罐罐）从后面追赶，凡是被它靠到的车辆立刻会变成僵尸，于是大家就像躲瘟神一样的夺路而逃……P

用摄像头直播的战地实况



闪点行动——红河
Operation Flashpoint: Red River

■江苏 老黑

《闪点行动2——龙腾》在Bohemia工作室时期《闪点行动》系列的高端硬派和《使命召唤——现代战争》的火爆爽快之间找到了一个平衡点，然而随着《荣誉勋章》系列的卷土重来，正在制作中的《闪点行动——红河》（以下简称RR）“表军事模拟实动作射击”的风格，必然会与MoH撞车。

“J.J.Abrams”风格

近期制作组提出了一个全新的风格定位，这就是制作一款“J.J.Abrams风格”的军事模拟游戏。J.J.Abrams是美国著名电视、电影制片人，代表作为《双面女间谍》《迷失》，相信他那部用手持DV风格诠释的怪兽片《科洛弗档案》正是Codermasters在为RR进行重新定位时的灵感源泉。制作组将要在本作中呈现的画面风格，犹如安装在头盔上的摄像机所呈现出的战地实况，而不是将士兵主视角所看到的东西带给玩家。RR的画面将类似《凯恩与林奇2——伏天》的风格，追求的是故意而为之的颗粒感和穿帮效果，比如当强光射入“摄像头”的时候，画面会出现畸变，景物的轮廓由此会变得扭曲。



画面毫无精致可言，但临场感十足

作为一个擅长科幻、惊悚题材的制片人，J.J.Abrams非常注重悬念、“吓点”的合理性与逻辑性，而不是为了挖坑而挖坑，RR在剧情和战场设定上也要让观众感觉到“这一切完全有可能发生”的真实感。与前作中那场涉及到3个核大国，过程和结果却无比和谐的架空小岛争夺战相比，本作的战争从爆发

制作：Codemasters
发行：Codemasters
类型：主视角射击
发售日期：2011年
期待度：★★★☆


这位仁兄，扮蓝波也不用这么玩命吧，咋连个头盔都不戴呢？


狙击手干嘛躲在别人屁股后面观望呢？


装备有战术手电、外红点和ACOG镜的M4步枪，其中3种战术装备都需要用XP点去买

到过程，都会像电视新闻所描述的那样自然：随着联军对塔利班打击力度的加大，武装分子越过边境线，从阿富汗渗透至了塔吉克斯坦，同当地的反对派一同发动叛乱。联军随后开入塔国境内维持秩序和稳定。同时，临近的一个国家因为担心战火燃烧到本土，也派出了强大的地面部队，同联军一道剿灭叛乱分子。由于相互之间的高度不信任，他们必然也会因为擦枪走火而爆发高烈度的局部冲突。

继续偏向FPS玩家的难度设计

即便在显著降低门槛的《闪点行动2》中，中枪后也不能继续控制士兵四处乱跑，如果不马上止血，则在倒计时结束之后便会一命呜呼。而在本作中，只要在掩体后面按住“疗伤键”若干秒就可以实现“原地满状态复活”，就差直接改成自动补血机制了。

由于“闪点”系列的交战距离一直都在百米以上，准星中敌人只有一个小黑点大小，再加上枪械的后坐力难以控制，如果不掌握正确的接敌技巧而胡乱开枪，只能让自己白白暴露位置。顺应主机平台FPS玩家的要求，本作也加入了辅助瞄准，以及在射击过程中自动跟踪目标移动的功能，便于玩家准确瞄准那些“小黑点”。当然，这些“改进”只在中等难度中才会存在。

前作复杂的队友控制系统和友军AI带给了玩家噩梦般的游戏体验，甚至有人将队友弃之一旁，自己扮演“独狼”杀入敌阵。针对前作的反馈，这次的RR将3层的命令菜单简化为了两层，保证玩家可以在一秒时间内选择到自己所需要的战术，快速命令特定队友到达特定位置也会变得简单易行。此外，4种职业（榴弹手、侦察兵、步枪兵和机枪手）还会出现“专有”命令，比如侦察兵可以召唤空军支援，榴弹手能够实施爆炸破障，《海豹突击队》系列的玩家对这种设计应该不会陌生。

以合作代替对抗

也许是受到了《荣誉勋章》被军方封杀事件的启发，RR中将不提供扮演反叛武装的选项，甚至连“美军杀美军”也不可以。目前已经确认的4种多人模式，都是基于4名玩家合作对抗AI敌人，它们是：

车队护送模式：顾名思义，该模式就是让玩家们将一支运输车队安全护送到指定位置，但这绝不是《使命召唤》中那种“移动炮塔射击”式的游戏体验。车队的前进和停止由玩家掌握，每局的敌人会在不固定的地点实施伏击。因此在进入可疑地点的时候，玩家需要下车实施侦察，并制定好进入这一区域时的战术。

搜索救援行动：类似于前作第四关的任务目标，带领救援小队杀入敌阵，救出被俘的友军直升机飞行员，要求玩家在这一过程中尽可能地避免同敌人接触。而在逃脱阶段，则要在杀出一条血路的同时，还要保护好飞行员。

扫荡行动：进入叛军盘踞的村庄，逐屋逐户的清扫叛军，将会考验玩家的CQB作战能力。

防御：“持久战”规则在现代战场上的运用，4人小队的任务是守住一个小村庄，周围有完备的野战工事和火力点。敌方则会有数波力量逐渐变强的攻势。从起初的小队攻势到随后的散兵线大范围进攻，一直到最后伴随着武装直升机和轮式战车支援的人海齐袭，誓将玩家固若金汤的防线撕成碎片。

同《现代战争》所奠定的FPS多人设计标准相符合的是，本作的每次击杀都会获得XP值，你可以用经验值解锁基本技能、武器附件（瞄具、战术手电、小握把）以及类似于Perk的特殊技能。由于这是一款偏向写实的游戏，因此Perk的数量和功能都不可能太夸张，目前公布的是用于增强防护的防弹衣强化插板，以及用于快速装填的弹夹连接器——“特殊能力”基于物质，而不是“天生神力”，这也是制作组力图反映的真实风格的一种体现。P

十字军东征里的又一次传奇故事



被诅咒的圣战
The Cursed Crusade

■内蒙古 葬月飘零

即将推出的《第一圣殿骑士》将玩家带到中世纪的欧洲，一同游历那片古老的大陆，而同样将在今年暑期发售的另一款动作冒险游戏也把舞台瞄准了中世纪，这就是以十字军东征为背景的动作冒险游戏——《被诅咒的圣战》（以下简称TCC）。

欢迎登上血与剑的中世纪舞台

TCC的大背景设定在十字军东征的年代，我们的两个主角也不是什么有名望的英雄或是具有过人本领的战士，他们只是两个普通人，一个是圣殿骑士，而另一个则是亡命佣兵，他们都具有人性的弱点，猜疑、受到诱惑、感到绝望。两人都被卷入了十字军东征之中，游戏的主题为“生存与拯救”，我们将跟随他们在中世纪的舞台上寻找人性，自我拯救的同时也展现了普通人的悲欢离合。

在游戏开始或许会是两条分线叙事，而到了中期，这两个素不相识、立场对立的家伙会慢慢地走到一起，共同走完后面的道路。游戏一共有5章，超过40个任务去等待玩家完成，而这些任务将跨越中欧各个大城市，玩家将一一



双剑骑士



处决演出血腥暴力

造访这些城市。同时还有多种技能让战斗事半功倍，比如“圣殿骑士的诅咒”（A Templar Cursed）可以增加玩家的力量并且进入地狱视角，以地狱的眼光来审视世界并寻找隐藏在深处的东西。

可连线或分屏合作

游戏中会有超过90种战斗组合，同时还允许两人合作共同完成游戏，而且合作方式也非常方便，你除了可以像《生化危机5》那样通过网络连接与其他玩家过关斩将外，还可以与好友在一台电脑上分屏作战。游戏1P控制圣殿骑士，2P可以控制雇佣兵，合作模式将让战斗更加有趣，两人的战术配合也会让战斗有更多变数。

战斗系统将类似《狩魔猎人》，依靠连段打击来杀死敌人，连段数越多伤害越高同时也会附加比如破防等战斗效果。战斗末尾也会有处决演出，根据不同角色和不同武器与不同招数，最后的处决演出也会不一样——当然共同点是一样的，那就是充满了血腥与暴力，而这与游戏的主基调相吻合，玩家将要上演一出血与剑的传奇故事。P

制作：Kylotonn
发行：Atlus
类型：动作冒险
发售日期：2011年6月21日
期待度：★★★

混搭的魔力



狂野西部——毒枭
Call of Juarez：The Cartel

■江苏 老黑

一身牛仔装，手中却拿着现代枪械，《狂野西部》系列的最新作品《毒枭》（以下简称CoJC）“混搭”的不仅仅是装束，而且还有西部元素同21世纪当代背景的融汇。确切地说，CoJC的故事发生在某个平行世界，它是现代文明与无法无天的狂野西部的结合体。本作的主角是洛杉矶探员Ben McCall，他正是前作中那位一手圣经，一手左轮的血腥教士Ray McCall的后世子孙。

强化后的多人合作模式

将Ben McCall从洛杉矶拉回祖先奋战过的狂野西部的，是市政府中发生的一次炸弹袭击事件，源头来自不明身份的墨西哥毒品集团。McCall同毒品管制局探员Eddie Guerra以及FBI女特工Kim Evans组成了跨部门特遣小队，前往暴力横行、无法无天的西部捉拿元凶。Techland表示，本作的灵感来自于《盾牌》《混乱之子》和《24小时》三部经典美剧，“执法人员以暴易暴”是它们共同的主题，这也将贯彻到CoJC之中。在此次演示的早期流程中，3名探员冲入了一间肮脏公寓之中，以海扁嫌犯的方式获取了本地毒品散货点的地址，然后前往一家位于市中心的夜总会逮捕这里的老板。对方当然不会乖乖地配合调查，随后发生的激烈枪战也证实了这一点。

对多人合作的强调，是本作的重点，我们可以看到Techland为了这一游戏机制而对原先的游戏系统进行了很大的修改。在进入第一人称掩体状态之后，队友的走位和位置会以类似《细胞分裂——断罪》合作模式的虚像方式显示出来。在子弹时间中将敌人成片扫倒是CoJ系列的一大特色，由于时间轴的不一致，多人模式中很难实现这一特性。而在本作的合作模式中，3名玩家依然可以展示自己的快枪手本色。比方说在攻入房间的过程中，3名玩家堵住门口，其中的一人将大门一脚踹开，然后玩家们就可以同时进入“让子弹跳集体舞”的Show Time。

狂野依旧

在将大号左轮换成自动手枪，骏马变成敞篷跑车，马车追逐战“进化”为重型SUV在高速公路上的激烈碰撞之后，CoJC依然会牢牢把握住西部的氛围感。在Demo展示的第二个场景中，McCall带着一名疑犯站在西部荒原之中，等待同毒贩进行人质交换。西风裹挟着狂沙漫天肆虐，空气压抑得令人窒息，百无聊赖的表情下是极力掩藏的内心的焦躁。一阵仿如呜咽的汽车引擎声由远及近，在空旷凋敝的荒漠中回响。MacCall与两位在不远处的断崖上进行狙击支援的同伴突然精神大振，他们警惕地观察着环境中的风吹草动……西部情怀在这一时刻彻底复活。

用彪悍的自动武器和大马力的越野车辆再现西部传奇，你能抵挡这种诱惑吗？



彪悍的现代牛仔3人组

制作：Techland
发型：Ubisoft
类型：射击
发售日期：2011年第三季度
期待度：★★★☆

后现代解构武侠

——美国游戏评论家趣谈《古剑奇谭》

■原文：埃里克·卡特曼
编译：8神经

编者按： 埃里克·卡特曼先生是美国《南方游戏周刊》的著名编辑，擅长撰写各类游戏评论。作为一个美国游戏媒体从业人，卡特曼先生一直以对日式游戏的深厚研究著称，但是从他近日发表的一篇评论可以看出，他对中国的武侠游戏也一直保持着兴趣和关注。下面这篇文章，就是卡特曼先生在玩了《古剑奇谭》之后，以“古剑”为主题谈起，涵括对中国武侠游戏的种种奇妙见解。译者虽水平有限，但力图原汁原味地表达卡特曼先生的论点，欢迎各位读者指正。



笔者一直在关注着东方大国中国的游戏产业，这个国家的游戏制造业是以PC的网络游戏为主的，原创单机游戏的数量极其稀少。不过，偶尔出现一款原创的单机武侠角色扮演游戏，都能在中国国内引发很大的关注。

2010年中国知名度最高的单机游戏无疑是一款叫做《古剑奇谭》的游戏，这款游戏的制作小组曾经开发过《中国爱情故事4》（译者注：即《仙剑奇侠传四》，“仙剑”系列曾经用过“Chinese Love Story”这个译名，不过更正式的译名是“Chinese Paladin”），之后他们就独立出来组建了叫做烛龙的新公司。但是为什么新公司的第一款游戏会起这么让人难以理解的名称呢？“奇谭”似乎是一个源于中国古代的词汇，笔者不知道这个词究竟代表什么意义，大概是“奇怪的故事”一类的吧。不过，《古剑奇谭》要是在欧美发行的话，笔者建议可以采用《古剑爱情故事》（Sword Love Story）这个名称，这样可以让人很直观地了解到它和《中国爱情故事4》是同一个制作小组的作品。据说在中国，人们喜欢把同一个演员或者同一家影视公司的作品都起一个很相似的译名，例如他们会把皮克斯的电影称作《玩具总动员》《赛车总动员》《超人总动员》《海底总动员》……这真是个聪明省事的做法。笔者甚至觉得，以后中国的单机武侠游戏我们都可以统一翻译为“XX爱情故事”，由于这些游戏里都非常注重对爱情的描写，这样的译名倒也很恰当。

当然，笔者认为《古剑奇谭》是一款内涵非常丰富的游戏，不仅仅是爱情，这款游戏还对一些哲学和社会问题做出了非常东方化的探讨，值得欧美的核心玩家们去研究。近年来，日本的游戏产业为了争取在欧美的销量，在意识形态上都极力靠拢西方，他们甚至把《鬼泣》系列的新主角变成了一个朋克小子。但是中国的单机游戏却始终保留着原汁原味的文化传统，只为本土玩家的喜好和需求服务。这些游戏对欧美玩家来说自然是十分难以理解，笔者研究中国文化多年，下面就为我们的读者介绍一下《古剑奇谭》和相关的中国武侠游戏，以供喜欢神秘中国文化的核心玩家们参考。




在追求女孩子的时候，要说这样的话



在和女孩子分手的时候，要说这样的话

首先，我们来说一说武侠游戏中最重要的“爱情”。《古剑奇谭》里有6位可以操作的主角，由3男3女组成，不过他们之间并不一一对应地形成恋爱关系，而是有2～3个女主角都喜欢第一号男主角。其中第二号女主角在游戏的末尾移情别恋了，爱上了一直在追求她的第二号男主角，但是当她刚刚下了这样的决定，第二号男主角也马上移情别恋，爱上了另一个他只见过一面的漂亮的富家女子。这真是一个悲剧！《古剑奇谭》似乎是在告诉女性玩家们，千万不要爱上那些表面上看起来最无害、最活跃、最会讨人开心的男人，这样的男人往往最危险和不可信。他们究竟危险到了怎样的程度呢？在游戏的最后，这个叫做方兰生的第二号男主角，对自己抛弃掉的女人说：“……只要你一句话，我就会改变主意回到你的身边。”天哪！他可真是个情场高手！这话想必能骗倒不少纯情的小女孩，觉得自己的爱人跟别人走了，但他内心却是还爱着自己的，于是心理得到了一丝安慰也不会恨他——但是如果他真的爱自己，又为什么会跟别人走呢？我敢打赌，如果有女人真的天真到想用“一句话”去挽回这样的男人，那么首先她会让自己得到一个“死缠烂打缺乏尊严”的糟糕形象，其次，这个男人很快会想出别的借口再从你身边溜掉。

与之相反的是，另一些看起来老实巴交，几乎就不会说什么甜言蜜语的男人才是女人可以放心去交往的，比如游戏中的一号男主角百里屠苏——这又是一个充满中国古意的名字。最重要的是，他似乎还有一些恋母情结，在他的母亲死后，他就会把感情全部转移到女朋友身上，从心理学的角度上来看，这是绝对合情合理的。

在游戏中还有一个叫做少恭的大反派，一开始他拥有最完美和梦幻的爱情，游戏中花费了大量笔墨来表现他曾经与他的妻子过得多幸福。但是后来他一度失去了妻子，接着就被自己的野心统治了，变成了一个坏人，即便是他的妻子再回来哀求他做一个好人，他也不为所动。这个角色的下场是非常悲惨的。很明显，《古剑奇谭》是在暗示玩家们，所谓的爱情往往敌不过时间，很多男人一开始都是以妻子的名义去追求权势和财富，但男人一旦走上了这条路，就再也回不来了——这个叫少恭的人做得尤其过分，他甚至想让所有人都变成他的傀儡。所以，如果你想要自己的男人好好地待在自己身边，最好不要鼓励他有太大的野心，就像那个少恭一样，当妻子不在身边的时候，他甚至看上了别人的女朋友，理由更加可笑——“她长得真像我的妻子”。

如果你仔细去体会过《古剑奇谭》所表达的爱情，就会发现这款游戏的爱情观既写实又充满隐喻，觉得这款游戏的情爱很幼稚的玩家，只能说还不懂什么叫做真正的男女之爱。

不过，《古剑奇谭》里也有很多中国武侠游戏表现男女之爱的通病。比如在游戏的开始阶段，安排男女两位主角初次相会的场景，是让男主角无意中撞见了女主角正在洗澡。这是一个比许多欧美游戏情节都更加大胆的“初次见面”，如果你脑海里仔细回想一下那些经典的欧美角色扮演游戏，恐怕也没有哪个敢让男主角在第一次见面时就看光了女主角的裸体。但是在《古剑奇谭》中呢？上帝安排他们来了这么香艳的一次初会，但是在后面整个游戏中，他们的关系最亲密的程度却仅限于搂搂肩膀而已。这让我想到那款著名的《中国爱情故事》，男女主角也是以同样的方式相遇，而在《中国爱情故事2》中，则发生了男女主角被迫服下了毒药，不得不发生性关系来救命的


在母亲去世后，就把全部的爱转移到了女朋友身上


那个年轻漂亮的女孩，长得好像……


而真正的妻子就在眼前，却认不出来


一开始有点不纯洁


但是最后还是纯洁的

情节。纵观这些剧情设定，你发现什么了吗？——不错！这里面有着某种神奇的巧合。男女主角总是在外界力量的强迫下发生一些超友谊的关系，但是当他们可以自行主导的时候，关系就总在很纯洁的层面上很缓慢地向前迈进。在一款日本人制作的主流角色扮演游戏中，男女主角后面的发展通常会一样纯洁，但是他们不会以这样“不纯洁”的方式相遇；在一款美国人制作的游戏中，男女主角通常也不会以这样的方式相遇，但是他们在两情相悦后很可能会主动迅速地把关系发展到床上。为什么中国游戏在情爱观上的表现如此特别？笔者认为这是中国人五千年来的性压抑所驱使的结果（译者按：卡特曼先生应该是在李安的电影《喜宴》中得到了下此论点的灵感），尽管中国年轻人现在在性观念上已经相当开放，但是在一款面向公众的游戏大作中，他们依然延续着传统的思维方式。在这些游戏中，情爱就像一层窗纱，制作人会在一开始就将这层窗纱做得又薄又透，里面似乎若隐若现，但是绝对不会主动去捅破它。如果主角们尝到了什么“甜头”——不好意思，这绝对是外界力量迫使的，主角们会始终维持着自己的纯洁性。在体验到这样的游戏情节时，欧美玩家通常会感到新奇，以及中国文化的神秘和悠久之处。


正在抛绣球的孙小姐

除了爱情，《古剑奇谭》还对人格分裂、宿命论、种族歧视等热门话题进行了研究探讨。这款游戏提出了一个有趣的论点，那就是每个人的身体里都合计拥有10种人格，这些人格是可以分裂出来的，有些法术高强的人可以将分裂出来的虚幻人格实体化，变成另外一个人。但是这样的人由于人格不完整，性格上也存在很大的问题。游戏里有两个典型的例子，一个是姓孙的小姐，她有两份人格被分裂出来藏在了一个玉首饰里面，所以她是一个人格不健全的人。她几乎没有自己的人生和爱情，而是按照中国的古代传统，站在一个专门搭设的木楼上面，用抛球的方式来随机选择自己的丈夫。这似乎是在讽刺封建礼教会剥夺中国古代女性的人格，一个人格健全寻求自由的女性，是不可能同意做这种事的。最后不幸的是，她偏偏随机选中了游戏中最大的花花公子——那个叫方兰生的男人，这就是她人格缺失带来的悲剧。

而另一个人格缺失者则是少恭，他是由一个古代仙人一半的人格分裂而实体化形成的人，为了让自己成为一个完整的人，他做出了很多邪恶的事情。这位古代仙人曾经受到过神界地位更高神仙的迫害和惩罚，少恭将其归结为“宿命的迫害”，但遗憾的是他并没有向迫害他的上层建筑的神仙进行报复，而


为了让自己成为一个完整的人，少恭做出了很多邪恶的事情


最后还是得以暴力的手段来化解


过量服食药物的雷严

是转为去残害比他更下层的可怜的普通人——他将很多人变成了没有生命和意识的傀儡。游戏似乎是在暗示，行为变态的人都是人格不健全的，一定要小心那些总是叫嚷“命运不公”的人，他们很可能随时就会干出什么变态的事来。

那么古代仙人另一半的人格去了哪里呢？让我告诉你，被法术转移到了游戏里的一号男主角百里屠苏身上，也就是说，百里屠苏有着比一般人更多的人格。他有多少个人格呢？也许15个？也许这么多的人格让他身体出现了一些不兼容，他会时常感到痛苦和不适，但是这种不适又经常让他爆发出更强大的力量和人性的善良光辉。

《古剑奇谭》用量化的方式来探讨人格分裂对人性的影响，可以说是一个非常有创意的想法，让笔者不由得想起了《龙珠》里用数字来衡量角色的战斗力。这个创意虽然充满想像，但是确实有些难以让人理解。笔者时常会挂念孙小姐分裂出来，藏在玉首饰里的那两份人格，这块玉首饰会很希望变成一个真正的人吗？

在中国的武侠游戏里，常常会表现一种朴素传统的反对种族歧视论，具体表现为神仙会歧视人，而人又会歧视妖怪。这三者当中，神仙的地位最高，但是人和妖怪只要通过修炼，都可以变成能歧视所有人的神仙。我们可以把这个系统进行各种代入，例如当年种族歧视还存在时的富人、白人、黑人；又或者富人、城里人、乡下人……在武侠游戏中，最被同情和美化的往往是妖怪，最被丑化的往往是神仙，而人类则好坏参半。这一类的设定都体现出一种很纯良的价值观，在美国的游戏或者影视作品中，我们都经常可以看到类似的设定。在《古剑奇谭》中，3个女主角里有两个都不是人类，其中一个是狐狸变成的妖怪，而另一个是一对古剑变成的妖怪。有趣的是，人类对妖怪也是以貌取人，好看的妖怪就不会被人讨厌和歧视——毫无疑问，这两位女主角都是大美女，方兰生在知道二号女主角是狐妖之后，他就没有表现出丝毫的嫌弃和害怕。不过，在中国的传统文化中，狐狸变成的女妖怪通常都是很受人喜欢的大美女，如果换成是黄鼠狼或者土拨鼠变的，还会不会讨人喜欢就难说得很了。

而另一些长得难看的妖怪，比如在游戏中有一只被困在水底的大狼狗，就因为长得太凶狠，尽管它的战斗力已经很接近神仙了（——多说一句，笔者花了好大力气才将其打赢），但是还是被人歧视和畏惧。遗憾的是，虽然在武侠游戏中这一类妖怪通常都是以受害者的身份出现，但是最后还是得以暴力的手段来化解与它们的种族歧视——简单地说，直接干掉它们让它们不再抱怨。这是一个不怎么聪明的想法，制作小组在这里并没有脱离传统思维的桎梏，而是过度执着于经验值的获得了。

在《古剑奇谭》中还谈到了很多有趣的话题，例如游戏中的恶人们都沉迷于服用各种兴奋剂来增加自身的能力，这似乎是对西方人喜欢用类固醇来增加肌肉的一种讽刺，恶人们在服用了兴奋剂后全都变得奇形怪状，就像那些衰老以后肌肉变得松弛的健美运动员。在游戏里有一个叫做雷严的角色，依靠服用最高级的兴奋剂（这种兴奋剂是依靠杀死活人来提炼和取得的）获得了强大的力量，但是最后还是败于主角们之手。当他死去的时候，那模样真是令人作呕。

另外，在游戏中还展现了很多奇特的中国饮食文化，比如烧烤水果，令人感觉十分不可思议。你还可以在游戏中按照菜谱制作上百道精美的菜肴——噢！我现在似乎已经感受到中餐的美味了，在写完这篇文章之后，我应该去楼下的“老张中餐馆”点上一道左宗棠鸡或者上海春卷来解解馋了。

好吧，就说到这里。听说《中国爱情故事5》很快就要正式发售了，到时候我再来为美国的玩家介绍这款游戏。再见！P


烧烤水果会是什么味道呢？



玩的不是游戏，是腔调

——闲谈游戏的文艺性

■山东 hjpotter

我们在谈及游戏的时候，都会用“Play”这个词。游戏是用来玩的，基本没有人会用“Play”形容电影与文学。相较于这两种艺术，游戏显得更加商业化。家用游戏机可以说是游戏商业化最显著的标志。因为大部分家用游戏机都是亏本销售硬件，在软件上盈利。游戏开发商还要向任天堂索尼等公司缴纳大量权益金。所以想赚钱，想要生存下去，就必须迎合这个市场，想方设法卖出更多游戏拷贝。粗略看一下各大游戏销量排行榜，排在前列的无不是强调娱乐性的商业游戏大作的续作，原创游戏难找，艺术性强的游戏更难找。在玩家中极有口碑的黑岛和四叶草工作室等巨人，也因为与市场背道而驰而轰然倒下。



FC开创了权益金的时代

透视法影响了绘画，使画家有可能描绘出三维空间， 但绘画仍旧不能表现运动。电影的诞生补上了这一缺陷，从而丰富了人们描绘这个世界的方式。但电影的世界是属于演员而不是观众本人的。游戏则以玩家可以亲身参与的特点，填补了大自然的空白，成为了一种新的艺术。梵高用一生的精力，追求了一件世界上最简单最普通的东西——太阳。加入逐日者行列中的，不只有画家、诗人、电影导演，也有游戏的创作者们。游戏艺术具有更加主动，参与感更强等特点。他们同样可以利用这种艺术形式表达自己对这个世界的美好情感。

游戏，也能文艺起来吗?

所谓文艺电影，是指那些不纯粹以商业赢利为目而制作、不以夸张的电影特技和匪夷所思或引人入胜的故事情节吸引观众眼球，而是关注一些深层思考如生命、人性、哲学，以形而上的方式关照电影本质与生命主题的电影。一提起张艺谋，很多人都喜欢他所导演的像《英雄》这样的商业大片，影片的票房可以带动全国的GDP，影响力比起引进的好莱坞电影也不遑多让。但也有不少电影爱好者，对他在《大红灯笼高高挂》等文艺电影上表现出的卓越的视界极为赞赏，但是对《三枪拍案惊奇》式的声色犬马的世界厌倦。

与为读者而写的通俗文学不同，纯文学是作家为自己而写的文学。卡夫卡主张写作不是为了生存，而是为了释放内心能量。事实上，他没有出版自己大部分的著作，




“三枪”可能比“山楂树”更容易让人遗忘，更不用与“大红灯笼”相比



《挪威的森林》电影版也是文艺电影，但会被当成商业电影来宣传



《博德之门》是完全的商业游戏，但却比别人看起来更“文艺”

而是预备在死后将其付之一炬。同样作为一种艺术，有那么一部分具有相当的文艺性的游戏，与那些纯粹面向市场与玩家的游戏相比显得有些不同。参考文艺电影与纯文学的定义，我们可以称其为文艺游戏。这类游戏并不是纯粹为了商业利益而制作，不以提供娱乐为直接目的，执着于生命本真，并且具有相当高的艺术性，描绘了创作者对世界的独特认识。一般来讲它们都是单人游戏。这类游戏或许并无太多华丽的部分，但是就能以优雅而平静的描述方式吸引玩家随之走完这一程，从而获得一种全新的体验。像《时空幻境》与《大神》就是典型的文艺游戏。

文艺游戏的主题或许不是英雄拯救世界，而是主角沉浸在与情人的性爱中，为要不要杀死自己刚出生就罹患脑瘤的儿子而挣扎，同时被偷情的负罪感所折磨。即使是描写英雄故事的，也不会将重点置于屠龙或者刷装备上，而是描写时光流逝英雄迟暮，或是探讨战斗有无意义，会不会真正造福人类等。你也许会说，这个游戏大概不会有什么意思。是的，文艺游戏就是表达作者自己对世界的认识，虽然不会一点可玩性没有，但也不会如《使命召唤》等商业大作那样特意迎合玩家的口味而增加娱乐性。

当然，不能武断地认为不好玩玩不懂的游戏就是文艺游戏。文艺游戏未必不好玩，商业游戏也未必就不能有艺术性。《博德之门》比《暗黑破坏神》更深奥复杂一些，但也是商业零售游戏。文艺游戏不是专指同人游戏或者独立游戏，这些游戏中只有一部分与“文艺”沾边。就像纯文学也要出版，画家照样要卖画一样，文艺游戏也并不是不拿出去卖，放在制作者的硬盘中只等着流芳百世名垂千古用的。与艺术沾边的东西并非就一定是阳春白雪，单纯得一尘不染，让人恨不得将其真空包装起来。

游戏被称为第九艺术，但这并不是专指文艺游戏。就如第八艺术也不是专指文艺片一样。有一些游戏，例如《寂静岭》系列，不显得那么商业，但也很难归为纯文艺一类。我们称其为具有一定文艺性的游戏。大部分“车枪球”等受众广销量高的游戏就是较为纯粹的商业游戏了。更确切地说，对于文艺类的游戏，到目前为止也没有一个很明确的标准来完全区分一个游戏到底是不是标准的文艺游戏。以文学为例，在日本，芥川奖是最高纯文学奖，直木奖是最高通俗文学奖。在中国极受欢迎的两大作家村上春树与东野圭吾分属雅俗这两派。但这两派并没有明确的界限，文学的分类远不像“能被2整除的就是偶数，不能的就是奇数”一般直接明了。不少古代的诗歌和民谣成了今天的高雅艺术作品，一些由国外引入的“经典名著”虽然很多都是通俗小说，但现在也被视为高雅文学类别。书店老板将畅销的村上春树作品当作通俗文学摆在最显眼的位置。可见雅俗之别随着时间与空间的变化也会变化。

此外，文艺小说确实也叫严肃文学，但是严肃游戏可与文艺不沾边。严

几款文艺游戏介绍

《花》

有的世界无比寂静，连一个水分子都瞧不见；有的世界晴空万里，芳草鲜美，落英缤纷。穿梭于这之中的，只是小小的花瓣们。

这款PSN上的下载游戏只是一个操作简单，如《小布头旅行记》一般控制花瓣飞舞旅行的一款画面单纯清丽，音乐悠扬简约的游戏。没有“忍龙”逆天的难度，也没有GTA庞大的世界。但只需要夜晚几个安静的小时，随着花瓣们翩翩起舞，单调的人生就会被瞬间盛开的花朵染上颜色——这就是《花》的魅力！

特别值得一提的是游戏结尾的制作人员名单，且不论其中大量的华人姓氏——包括制作人陈星汉（Jenova Chen），单是将其作为一个关卡的设计就相当新颖。花儿穿过一个地点，就会出来一个名字。如果片尾都这么设计的话，还有多少人会直接跳过甚至“ALT+F4“眼不见为净呢。


《花》——夕阳西下几时回

Limbo

类似“马里奥”，这是一部由黑白两色构成，水墨风格的平台动作冒险游戏。打住！别去想那个蓝天白云下蹦跳于水管间的红帽子。该游戏风格极其阴郁——正如其译名“地狱边境”一般，作为主角的小男孩拥有不次于《真人快打》的丰富死法，例如：（此处略去七十八个少年儿童不宜知道的字）。游戏虽然只有“移动”“跳跃”和“互动”三种操作方式，但谜题设计很“坑爹”，所以难度很高，很多地方要死上数次才能勉强通过，如影随形的绝望感让人宛如处于噩梦之中。

别小看这单色的世界，书籍亦是黑白二色，依旧能描绘出壮丽的

人生；黑白相间的围棋，包括了多少金戈铁马；满是灰尘的黑白老胶片，又尘封了几代人的记忆。

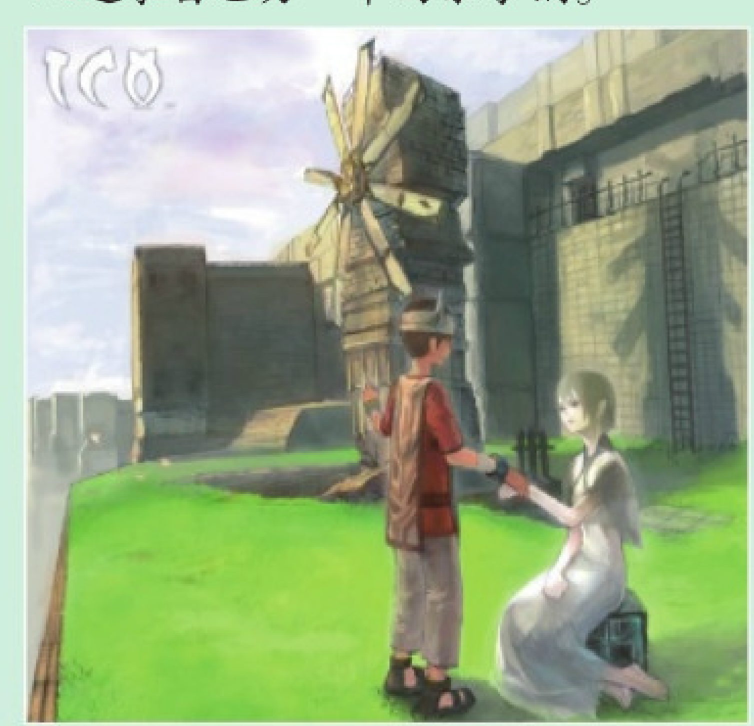

Limbo——黑白对比鲜明的地狱边境

ICO

文艺游戏就像卓别林的电影，可以没有一个字，但决不能没有情节。ICO基本没有台词，但每一个玩过的人都会被其能够直达人类灵魂深处的剧情所感动。

ICO并不是一款传统的动作游戏，没有俊男美女以及通常来说更加英俊的Boss，也没有红条蓝条绿条等一切能让主角觉得自己是个英雄的条。没有道具武器系统也没有升级——这样的主角显然打不过巴尔或者德古拉伯爵。

是的，你只需要牵着那个女孩的手，然后逃离这座城堡。只要能保护好这个女孩，那么全世界都会为你让路。游戏的二周目可以由另一个玩家操控女孩——这也是很多人追求自己另一半的杀手锏。



ICO——不管发生什么事，都不要放开她的手

《水仙》

这是一个有关死亡的同人文字冒险游戏。身患重疾的主角们被家里当作累赘，最终逃离了那个让生命燃尽的地方（医院），靠自己的双腿与“借来的”汽车，选择了走向那宁静的大海作为自己的归宿。

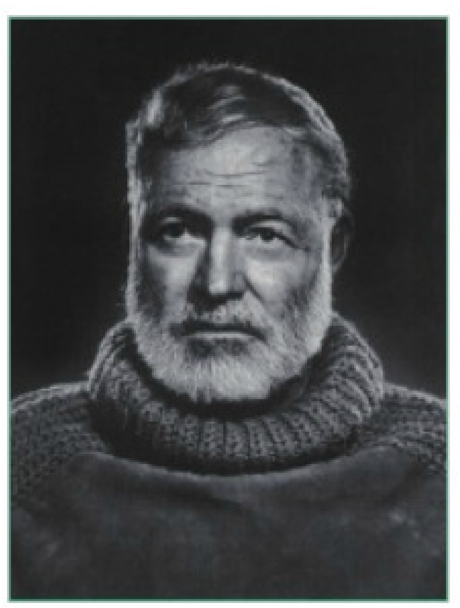
别期待什么神医龙珠，能够自

肃游戏是指一种不以娱乐为主要目的，而是采用游戏的方式教给人们一些技能的游戏。不能将这两个概念搞混了，认为一个训练飞行员的游戏艺术性超高（别认为看不懂的都是艺术啊！）。

文艺类游戏的受众是谁？

文艺游戏虽然不易上手，但绝没有什么高不可攀的门槛。并不是只有那些长发披肩、穿几个月没洗破洞多如牛毛的牛仔裤，弹几声吉他，写两首小诗的文艺青年，才有资格接触文艺游戏。玩文艺游戏并不比玩其他游戏更高人一等，不需要站如松坐如钟左叉右刀配干红，更不代表你拥有超群欣赏力人生就此得到了升华可以自由进出极乐世界一人得道鸡犬升天。就如同宫崎骏的动画受到大部分人喜爱，不太经常看书的人到了书店也会在专柜前大谈海明威的《老人与海》多么好——虽然他很可能没看过《永别了，武器》。大部分热爱游戏的人都会对一些文艺游戏或多或少地产生兴趣。文艺游戏中所描绘的世界都属于作者自己，游戏的受欢迎程度取决于作者世界的开放程度，也取决于你与作者是否对脾气。


《大神》如同一幅写意的水墨画


大部分人或许只读过《老人与海》，但是也可以谈谈海明威



相声和交响乐都是艺术

这或许会是一场苦旅，因为文艺游戏是作者表达自己想法的媒介，是按照作者自己的口味创造的，所以对其他人来说或许会晦涩难懂。山东人吃不惯湖南厨师做的菜。Wii Sports或者《任天狗》那样的商业游戏大作就像快餐店按流程制作的汉堡一样，虽然人人都说好吃，但也不会被视为无上美味。而《花》和《时空幻境》这样的文艺游戏就像一道特色小吃，臭豆腐虽香，但也有人掩鼻而去。比起两万多年前的另一支智人尼安德特人，我们的祖先克罗马农人对艺术有着与生俱来的热爱，这或许就是我们在智人之争中走到最后的原因之一。

很多人对纯文学小说噤若寒蝉，大部分人一看文艺电影就会打瞌睡，这很正常，不是每种艺术作品都会迎合每个人的审美观的。喜欢艾薇儿的歌迷甚至不一定听说过SUM41（这是艾薇儿前夫的乐队）和朋克乐。如郭德纲所说，相声和交响乐都是艺术。如果您在耳朵里塞上棉花听交响乐，鼾声与大提琴形成哼哈二重奏的话，不如去天桥美美地听段相声。爱听哪个听哪个，各有所好，岂不快哉？

俗雅之争是一个经久不衰的话题，但绝没有必要非要像印度的种姓制度一样分出高下。雅不是居高临下的婆罗门，俗也不是遭人唾弃的贱民。艺

术本身就是源于生活， 大艺术家难道就不能一边抠着脚丫子一边看《非诚勿扰》？你喜欢斯皮尔伯格，我喜欢贾樟柯，他喜欢小津安二郎。闻道有先后，术业有专攻。尊重别人的爱好，是尊重自己，也是尊重艺术本身。

文艺游戏的前景与独立游戏

有一些电影可以说就是为了得奖而拍，知名的文艺游戏也通常都会得一堆奖，比如VGA（今年Limbo就获得了两个奖项）、鹰头马奖与游戏开发者大会的奖项等。与其他领域的奥斯卡奖金棕榈奖诺贝尔奖等不同，在游戏领域没有一个真正有绝对影响力的奖能让你像《贫民窟的百万富翁》一样瞬间名满天下，出门都有狗仔队蹬三轮车追着你（或许被游戏媒体评个满分更实在）。而且除了一些面向个人制作者的游戏创作竞赛，其他大多没有奖金。

20年前NAMCO靠一款《铁板阵》的收入就建起了一座大厦，如今《侠盗猎车手Ⅳ》的开发费用甚至超过了一亿美元！核心玩家的口味越来越挑剔，费尽心思做出来的游戏有一点做得不够好都会在论坛上被猛喷。很多厂商为降低成本只开发NDS游戏，从而导致员工过于安逸，不愿再接受挑战，大名鼎鼎的稻船敬二也因此离职追寻个人梦想。无数的游戏开发者都不甘就此过着眼一睁一闭每月盼工资的日子，投身到了文艺游戏的开发中。如今大名鼎鼎的个人动画导演新海诚原先不也是Falcom的一员小卒嘛（当年“伊苏”与“双星物语”的动画都出自他手）。天野喜孝的插画无疑艺术性更强，但要将《最终幻想》卖得更好，非野村哲也不可。纯文学小说和文艺电影也没什么销路，更不用说作为新兴文化的电子游戏了。在游戏业极度商业化且“你爸不是李刚”的大背景下，想要制作文艺游戏，就需要另辟蹊径。例如现在很流行的概念“独立游戏"。



新海诚是现在最受瞩目的动画导演之一

如果将商业游戏比作大型酒吧的调酒师，那独立游戏就是举杯独酌的李白。虽然比起家用游戏机，PC可以说是独立游戏的温床，开发PC游戏更加方便经济，但盗版也是个不能不回避的问题。很多独立游戏制作者的作品直到被移植到家用主机上才实现了真正的盈利。

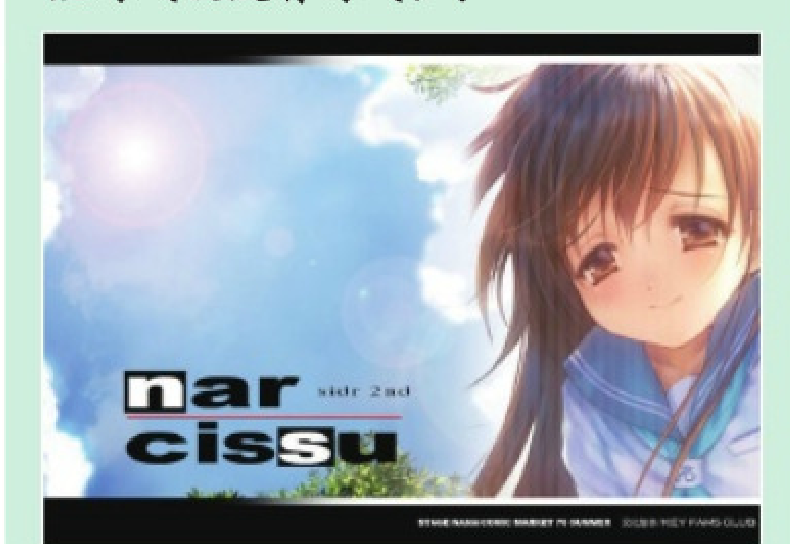
现在的一些新兴平台，例如微软（XLBA）、任天堂（WiiWare）和索尼（PSN）的下载平台，以及移动平台Android与iOS相当适合文艺游戏。《愤怒的小鸟》狂销千万足以说明移动平台的吸金能力。这上面的游戏售价都不高，避开了与传统商业游戏的竞争，而且开发门槛很低，几个朋友利用业余时间也可以制作出不错的游戏。数字销售渠道也保证了游戏较低的盗版率。陈星汉还没从南加州大学互动媒体专业硕士毕业（这里号称“好莱坞的后花园”），就与SONY签了合约，在PSN上推出了自己的3部游戏。

根据营销学原理，做50%的人喜欢的游戏，不如做10%的人非常喜欢的游戏。虽然你制作的可能是小众化的文艺游戏，但只要有一定的忠实支持者，就可以保证创作者的盈利，从而拥有足够的资金制作下一部作品而不是愤然回老家结婚。虽说对于作者最好的奖励不是销量，而是自己的世界能够完美地表现出来。但也别以为艺术家没有米饭吃，还能有肉粥喝。

如果你是个从骨子里热爱游戏的人，抓周抓的是手柄甚至小时候妈妈给你读的都并非童话故事而是游戏的源代码（知道《生活大爆炸》中莱纳德的老妈吗？），并且对文艺类的小说和电影有兴趣，那不妨尝试一下文艺游戏，一个崭新的世界将会为你而开放。P

由地选择死亡的方式，对于人生一片空白的主角们却是莫大的幸福。即使是通向死亡的道路，依然忐忑多难，这是正常人难以想像的一种痛苦。

或许用小说的形式来表达，《水仙》依然是一部优秀的作品。但只有凭借人物、背景、配音、音乐，所有的部分才能烘托出那种凄凉的绝望感，这就是游戏的魅力，也是作者为何采用游戏作为《水仙》的载体的原因，别认为文字冒险游戏就没有游戏性！



《水仙》——死亡到底代表着什么

《凯瑟琳》

这部具有一定文艺性的游戏刚刚上市，是一款Xbox360/PS3的跨平台类型很难界定的游戏，文艺电影式的过场加上“坑爹”的推箱子爬阶梯（是的，您没看错，请回忆起那款“是什么人就上多少层“吧）就是游戏的全部内容。如果您怀疑游戏的难度，那您一定没被Boss追着一边爬楼梯一边解谜过。

游戏的制作商就是以《真女神转生》而名扬天下的ALTUS，该社以前的游戏虽然文艺性十足，但内容过于艰涩。随着目黑将司等人的加盟，新推出的一系列游戏在保留特色内容的同时添加了很多流行要素，在文艺与商业间游走地恰到好处。这是一种讨巧的做法，既可以满足制作者的创作欲望，又可以吸引新玩家。



你要选择哪一个凯瑟琳？

月神闪耀星海

——征战《星际争霸》的Moon



■天津 陆震

Moon，电子竞技界不世出之奇才，自出道起便以诡异的战术、出众的操作、惊人的意识受到万千War3er的拥戴，更享有“最华丽的暗夜”“第五种族”“月魔”“月神”等万般美誉。但由于“魔兽3”的日渐衰退，加上其自身竞技状态的低迷，Moon也不得不开始考虑转型，投身于日趋火热的《星际争霸Ⅱ》项目之中。其实早在“星际2”尚未推出Beta前，Moon便受邀参与了试玩，并有其人族第一视角流出，着实让广大玩家羡慕了一把。而在GSL第二赛季，Moon参加了预选（ID为Liberty），或许是接触时间过短、训练不足，未能如愿进入正赛。在那之后，有人建议Moon改用风格更加灵动、更便于扩张的虫族，于是在GSL第三赛季，我们看到了比赛中指挥Zerg的“FOXMoon”，顺利通过预选后，Moon不幸遭遇到后有“星际2非韩第一人”之称的瑞典“雷神”LiquidJinro（T），惨遭淘汰。两次折戟后Moon加强了练习，终于在GSL第四赛季A级联赛中大放异彩，先后战胜了BitByBitPrime（T）和August（T）两大高手，并在与后者的对决中上演了精彩的“拖把流”，轻松晋级。造化弄人，8进4的比赛中Moon遭遇了自己“魔兽”圈的宿敌，此时已转型为人族且同样来自WemadeFox战队的lyn，面对彼此都非常了解的“美兽王”lyn，Moon苦战不敌，饮恨8强。其后的升降级比赛中，Moon遇到了在S级联赛中发挥不佳的“双神”宏安舰（HongUn）及Anypro，错失了迈向高阶联赛的宝贵机会。时至2011年2月，再次参加GSL的Moon却意外负于St_Virus（T）过早地离开。所谓塞翁失马，这次失利使Moon赶上了之后的另一国际大赛：IEM全球总决赛。小组赛阶段Moon状态神勇，横扫MoonGlade、Squirtle、Socke等各路好手，五战皆胜晋级4强，又在半决赛以3:2再胜Squirtle，虽然决赛2:3遗憾负于ACE，但比赛中所表现出的独到理解、多线操作及强悍实力令人信服，这对于长期担忧其竞技状态的粉丝来说无疑是一针强心剂。我们所熟悉的“月神”，当真又回来了么？

纵观IEM所有比赛，能对Moon造成威胁的只有同样来自韩国的神族Squirtle与ACE。这两位选手虽然不及其他欧美老牌高手斩获丰厚，但连续两次打进高手如云的GSL正赛，其实力不容小觑。下文将透过Moon与Squirtle的三场ZvP中几个关键点，带来Moon的星海霸业（Moon这个ID大有放之四海而皆准的效果，“魔兽”时代的Moon是暗夜的信仰所在，而“星际2”时代，Moon则指星球，与《星际争霸》的宇宙战争背景相契合）。

第一局比赛在“撒古拉斯高地”（Shakuras plateau）打响，Squirtle出生在地图10点钟方位，Moon位于临近的2点钟。二人开局如图1、图2所示。



图1：Squirtle是一位偏爱科技的神族，在10人口时便早早拍下了气矿，为隐刀科技路线提供了充足的气体支持，在摆下VD建筑后，神族气体只有22的剩余



图2：出于稳健，Moon采用了血池开局，并于19人口时造下了自己的分基地与气矿

血池开局虽然在经济上不及裸双开，但很早出现的女王为虫族提供了充足的虫卵。Moon在血池造好后第一时间造下了女王，并补充了4条小狗，两条用于追赶对方的探路农民，剩下两条则占据了地图中部的两座瞭望塔，为后方的发展提供保障。在第一个女王之后，Moon紧接着又造下了第二个女王，并将这只新产出的女王拉往分基地，当女王缓慢地爬到分矿时，分基地正好完成，而女王也攒够了25点魔法，时间恰到好处。

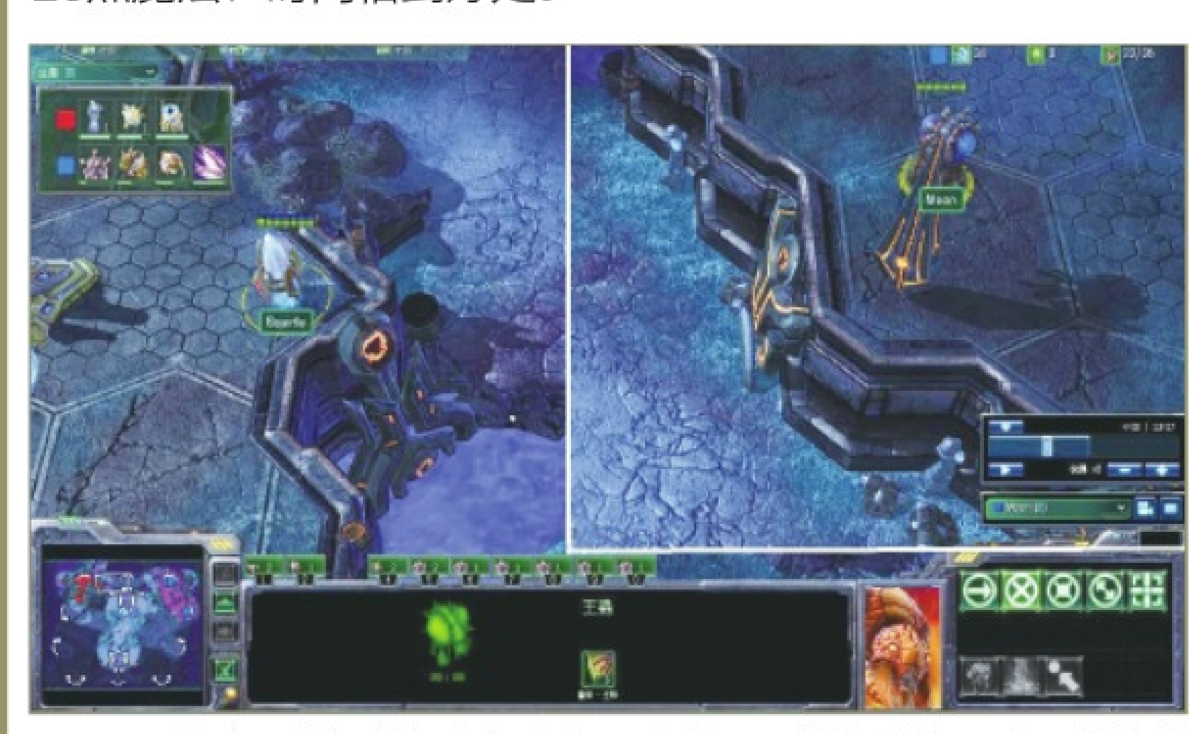


图3：两位选手的细节都值得广大玩家学习，神族这边用水晶监控着自己后方的中立岩石，防备虫族早期的突袭；Moon则将自己的宿主停在主矿高地边缘，以防神族利用水晶传狂战士或隐刀

神族利用隐刀牵制虫族，自己迅速开出了2矿并补充到了4兵营2飞机场，Squirtle准备祭出自己最擅长的“星际2”版“天地双鬼”战术（凤凰+提速zelot）。另一面，Moon利用神族攀升科技所产生的兵力真空期在竭力地扩充自己的经济。



图4：利用前方小狗侦察到的信息，Moon疯狂地补充雄蜂一直到人口突破50，期间用第一个100气提升了狗速，在44人口的时候，突进对方基地的小狗看到了神族的科技建筑，Moon随后果断提升了2本科技，并在升级基地的同时连续补下3个气矿，在科技上追赶神族。为防御神族可能出现的隐刀或凤凰，以及提升己方部队的攻防，BV必不可少



图5：主矿与分矿各补一个防空，分矿路口补下地堡，并将50人口以后全部的虫卵转化为部队，Moon的防守可谓滴水不漏



图6：Moon最早在分基地深处摆下飞龙塔，却被神族前来骚扰的隐刀撞见，利用防空反隐能力除掉这个眼睛后，Moon果断取消了将要建成的飞龙塔，转而拍下刺蛇塔，而以为虫族要主出空军的神族开始量产凤凰，Moon的随机应变令人不禁击节叫好



图7：Moon开始生产刺蛇并利用两个基地同时升级宿主的移动速度和装载能力，同时利用变形虫潜入神族主家打探虚实



图8：在预谋进攻的同时，Moon非常诡异地在距神族远端开出了3矿，还煞有介事的造了一个防空与一个地堡以防备隐刀和凤凰，神族为惦记那几个农民调动了自己机动性最强的凤凰部队，而这时，Moon邪恶的宿主大军已经上路了



图9：Moon在前线投下大量部队时，不忘将基地的集结点设在神族主矿高地的下方，并用剩下的宿主将援军源源不断地输送到神族主家。通过左上的建造栏可以看到，神族正处在巨像将出未出的真空期



图10：没有巨像、闪电等AOE伤害，又未能及时地阻截虫族空投，此刻神族除了打出GG别无他路。Moon甚至不忘用宿主制造临时粘液提升刺蛇的机动性

本局总结： Moon在前期大力发展经济，为中期一波爆发奠定了殷实的基础。反观神族，处心积虑的速科技战术在“月神”的全防流下收效甚微，Moon在中期的随机应变是这场比赛的精彩之处，先是欺骗对手爆凤凰，又利用3矿将凤凰调离了神族基地，从而一波空投轻松拿下比赛。如何处理速科技导致的兵力匮乏，以及提高基地周边的预警能力，也是广大神族玩家必须解决的课题。

第二局比赛在2人地图“萨尔纳加的洞穴”（Xel'Naga Caverns）上展开。Moon出生在1点钟方向，而他的对手Squirtle诞生在地图7点。Moon选择了提速狗开局，流程与上局无异，只是把一个气矿换成了蟑螂塔。Squirtle则放弃了激进的速科技战术，转用较为稳妥的“烧饼开矿战术”，具体流程如下：造下第一个水晶的农民探路，在13人口放下兵营，兵营造好后生产一个狂战士，建造BY，后升级传送并利用建筑学堵住路口，15农民造下第一个气矿，16农民时补充第二个水晶，期间不断补充probe，在19人口时开出2气，30人口时连续放下两个兵营，不断生产哨兵，在40人口时开2矿，有余钱后补充到5兵营。虽然少了几分凶险，但烧饼开矿战术的好处在于没有明显的兵力真空期，由于有较多的兵营，随时刷几轮兵就可以进攻虫族，且烧饼消耗的主要是气体资源，能余下水晶很早开出2矿，经济更充裕，早期生产的哨兵不断积攒能量，在中期的交战中亦能发挥更大的作用。



图11：初期利用建筑学封锁路口，在积蓄了5个哨兵后便可以开出分基地了



图12：前期没有压力下的虫族发展能力是极其恐怖的，此时虫族有44个雄蜂，两矿高效运作，而神族只有32个Probe，生产力不可同日而语

在经历了初期的平静后，双方均开始积极备战，虫族从突破50人口后开始暴兵，并放下刺蛇塔量产小狗加刺蛇的高攻部队。另一面神族在开出2矿后5兵营刷了大量的追猎与狂战士，浩浩荡荡地向虫族基地进发了。

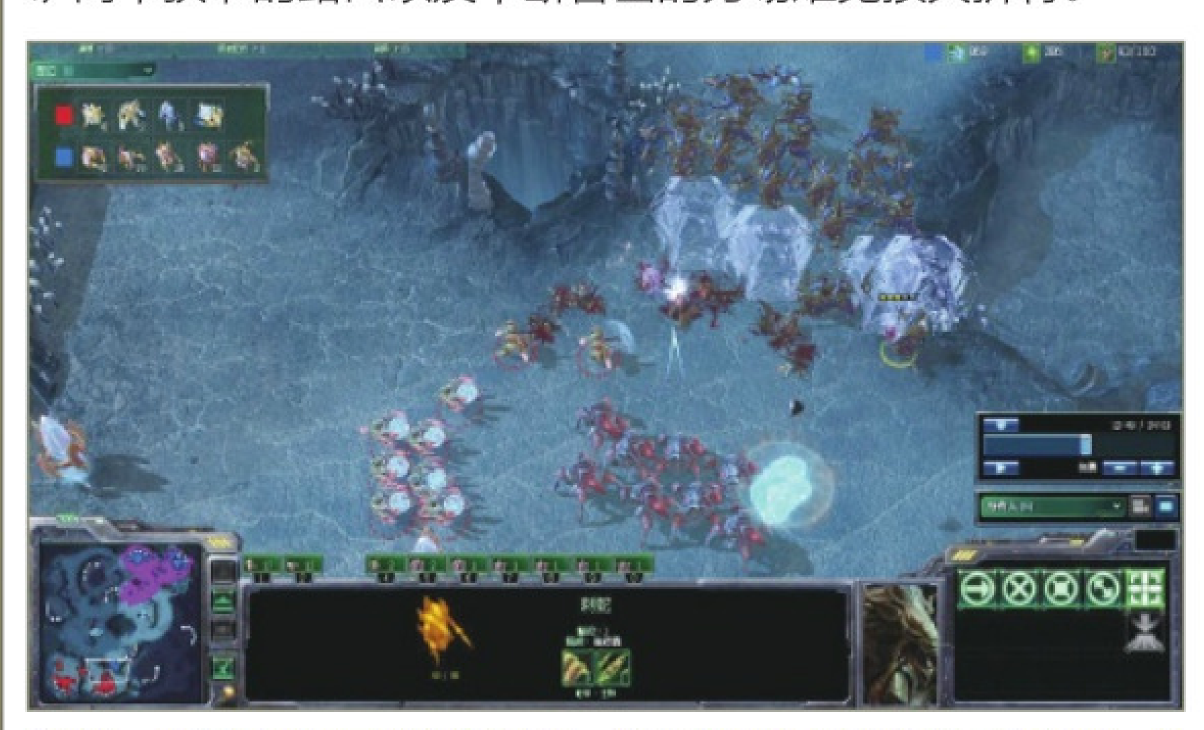


图13：神族的部队看似不多，但这些哨兵都是近乎满能量的，不断释放的力场可以将虫族部队逐渐分割歼灭。随军带一个农民，在前线建造水晶将部队源源不断地传送到战场之上


图14：神族的进攻速度之快让Moon也有点措手不及，可以看到虫族大量的刺蛇尚在孵化中，Moon只得且战且退不断拖延，混乱中一个女王由于撤退不及惨遭杀害


图15：神族选手的力场释放得非常讲究，看似稀疏的力场墙却只有小狗能够勉强通过。但虫族由于经济占优加之主场作战，不断孵化的刺蛇硬是将神族的主力部队压了回去

占得局部优势后Moon本有机会连续扩张或攀升科技进一步扩大优势，但Moon显然对此刻局势的判断出现了偏差，竟然操作自己庞大的刺蛇军团反打回去，面对神族分矿两个狭窄的路口以及不断冒出的力场难免损兵折将。


图16：由于两个路口的距离较大，加上刺蛇的机动性远不及蟑螂，最终形成大量刺蛇被分割歼灭的不利状况。神族在此处的操作值得广大玩家学习，在击杀了Moon的小狗后，Squirtle将自己的狂战士和哨兵后拉，免遭虫族力场后刺蛇的攻击，将几个被力场分割到前方的刺蛇交给追猎攻击，从而将力场的作用发挥到了最大

一波交战后，虫族竟然余下了近900块的水晶，之前所取得的经济、兵力优势也逐渐丧失了。这时候Moon才开始攻击中立岩石开地图中部的黄金矿，不禁让人感叹Moon你早做什么去了。这里直接开出黄金矿也很值得商榷，距离对手太近的这片矿无形中会成为虫族的包袱，虫族大军一旦离开，神族端掉这片资源点便犹如探囊取物，因而虫族必须硬着头皮一次次强行攻击神族正面以攻代守。而Moon此刻也没有进一步扩张的意思，于是在不断的战斗中，神族拖出了巨像，同时也扩张出了三矿，局面对Moon越发的不利了。


图17：虽然Moon在兵力上一度占据优势，但狭小的路口成为了神族防御的天然屏障。前线施压后方攀科技或扩张经济都是不错的选择，只可惜Moon过度执着于正面对抗


图18：不断的攻防战之后，神族的probe达到了50个，反观虫族农民仅43个。通过和图17的比较可以看出，神族用力场围困的单位越来越多，体现出神族在正面兵力及选手信心上都有着明显的提升


图19：战斗趋于胶着后，神族忙里偷闲用野外水晶传了两个狂战士刺杀了虫族分矿处的女王。Moon开始建造飞龙塔生产腐化飞虫克制神族的巨像


图20：没有经济优势的虫族面对神族186人口，拥有5台巨像的混合军团，即使自己握有满人口的虫海也难有胜算

本局总结：Moon中前期完善的运营流程往往能帮助他奠定优势，但如何将优势扩大为胜势，Moon则显现出经验不足与判断欠准确。后期的决战告诉我们：刺蛇在巨像面前那就是纸糊的呀。

第三局比赛在"大都会"（Metalopolis）上进行，Moon延续了上两场比赛的运营方式，而Squirtle又变招了，采用了单矿单VS开局，迅速出现的4架凤凰战机让Moon吃尽了苦头，杀死女王2个、宿主7只、农民若干，逼迫Moon补防空、出刺蛇，也让"月魔"彻底失去了打后期的耐心。


图21：神族选手的前期细节值得我们学习，在11人口时拉一个Probe到宿主可能飞来的方向绕一圈，能尽早地判断出虫族的出生点位，省去很多探路时间


图22：凤凰战机生产速度快，机动性高，是PvZ中的骚扰利器，若不是Moon早早地补充了BV，这场比赛已经就此结束了


图23：依Moon的风格，必然会声东击西，在大举空投前，Moon利用超高机动性的小狗部队去神族家门口转了一圈，把神族主力吸引到了分矿


图24：虽然神族用强悍的凤凰战机不断吹起击杀了虫族所有的刺蛇，但这次空投杀死了神族大量Probe以及神族为数不多的全部陆军，使得之后的时间里虫族一直把持着主动权

所谓一朝被蛇咬十年怕井绳，神族虽然遭受重创，好歹也是双矿运作，很快便补充了一定数量的陆军，吸取教训的Squirtle更是用大队的凤凰战机沿高地边沿巡逻，不给Moon再次空投的机会，期间阻断了虫族又一次大规模空投。Moon眼看陷入僵局，故技重施，在神族的远端5点、6点连续拍下两座分矿，神族先是派遣3架凤凰战机去杀农民，打到这3架的能量耗完，觉得骚扰收获颇丰，虫族刚刚的空投被瓦解，短时间内应该不会来犯，于是让负责巡逻的大队凤凰与战功显赫的3架凤凰换了个班，这一换，正中Moon下怀！


图25：凤凰在贪图小利的航线上，渐行渐远


图26：3架凤凰战机无力阻止虫族的大举空投，没有大量凤凰抬起刺蛇分割歼灭，神族的陆军根本无法在空地与刺蛇展开正面对决

本局总结：Squirtle在第三局暴露出和第一局一样的漏洞，那便是地面力量欠缺，经常在前面持续的骚扰中取得巨大优势的情况下被Moon一波强力空投扭转战局。另一面也可以看出Moon在战术执行上的坚决果断，这种果断建立在一股坚定的自信之上，这份自信，也是广大玩家在成为高手的路途上所必须建立起来的。

纵观Moon在IEM5的表现，凭借其出众的RTS天赋及刻苦的训练，Moon的实力取得了大幅提升，不乏过人之处，但缺乏经验，尤其是在关键局中表现的过于刻板拘束，并没能发挥出其在"魔兽3"的早期征战中所散发出的灵动多变与王霸之气，或许放松心态，回归当年那个自信果敢的Moon[one]，对在强手如林的"星际"界赢得成绩会更有帮助。

"月神"归来，万众期待。P



在线娱乐
——移动设备的“碎片时间”

■北京 暗影游侠

随着个人数码产品越来越普及，经常在乘坐地铁时见到身边的乘客拿着手机、MP4、PSP、iPad等移动设备在看电子书、玩游戏、上网，随着时代的发展，年轻人的生活越来越集中于城市，城市中人与人之间的竞争也越来越激烈，生活方式的转变导致生活节奏加快，交通和通讯条件的极大改善在带来生活便利的同时，也导致了人们生活中的“碎片时间”在增加，种种功能繁多、款式新颖的移动娱乐终端就正好填补了这些“碎片时间”。

时间碎片化与碎片娱乐化

对于长期生活工作在一线城市“北上广”一族的外地年轻人，有个群体性的称呼——“漂”一族，在真正扎根在大城市之前，不少“漂”一族都经历过每天挤地铁公交上下班的生活，大城市交通压力大，以北京为例，上班的人每天花在地铁公交上的单程时间就超过了一个小时，如果再考虑到过度拥挤使人产生的烦躁，这一个小时就会更加难熬。北京地铁五号线平均负载率已经达到120%，每天上下车的阵势就如同打仗，第一次经历的人想必都是苦不堪言，抱怨连连。

不仅是乘坐交通工具，银行、机场、餐厅等公共场所的排队都让人一筹莫展，而每年春运的买票排队更是对人心理素质的极度考验，每年为了买到票排上十几个小时甚至一天的队伍更是家常便饭。而且像此类的“碎片时间”已经是当下城市生活不可或缺的一部分了。

如何连接这些“碎片时间”？在乘车、排队等封闭的环境下，除了耗费说不准的时间用在漫长的等待上，还能做什么？最好的方式莫过于娱乐，游戏、上网、阅读小说都是碎片时间中娱乐的优先方式。移动娱乐的需求也就随着碎片时间的增长而急速增加了。

许多上班族也许都经历过这样的生活，坐地铁需要一个小时才能到单位，上车后掏出手机上网，阅读手机报、浏览网页，到单位所在站点后，把手机装回身下车。生活中什么事情都有先来后到，排队是不可避免的。当在如银行等场所排队时，拿出手机打开其中的宝



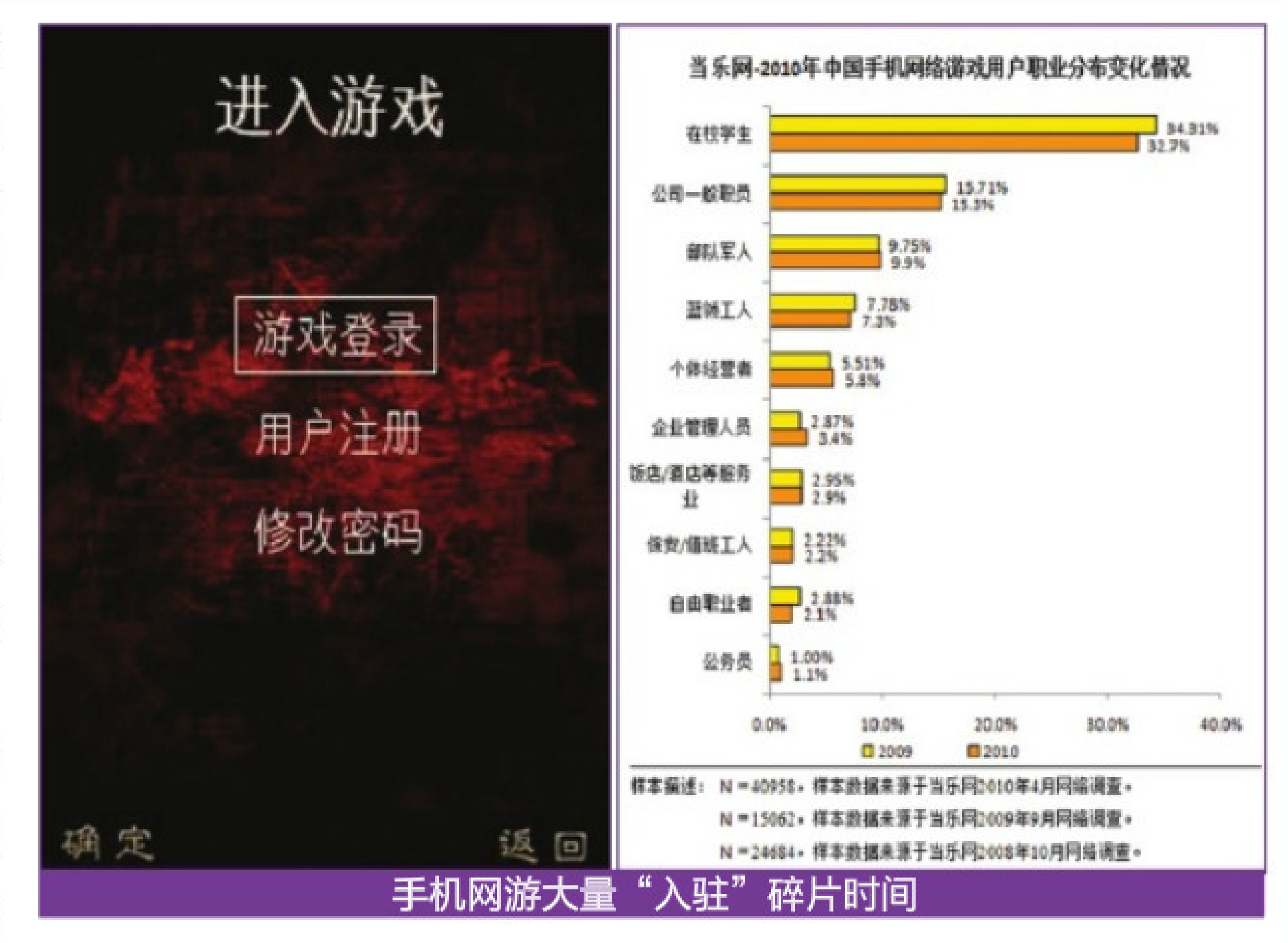
地铁拥堵很烦躁



银行排队人心焦急

石迷阵游戏，等到打出新的高分纪录时，刚好轮到自己去办业务。而对于在线游戏来说，处在碎片时间状态的玩家就更是其用户的最佳选择。对于刚进入发展的手机网游（或者是移动在线游戏）行业来说，短时间内的闲暇“碎片时间”就是最佳入驻时间段。

与PC网游相比，手机网游的游戏体验并不好，但是方便携带、随时随地都可进行游戏，而且PC网游还使得一部分无法长时间进行娱乐的用户被拒之门外，这些正是手机网游渗入的机会。手机网游不论是上下班路上、午间短暂工休、临睡前都可以玩，十分有趣的是，许多手机网游用户的日均游戏时长正好是3小时，正好是早晨上班一小时、午间工休一小时、晚上下班或者临睡前一小时，手机网游每天在线人数的高峰常常和道路拥堵的高峰期一起到来，而且不仅是学生和白领一族，手机网游还拥有军人、农民工等PC网游所没有的用户群，这更加促进了手机网游的发展。



手机网游大量“入驻”碎片时间

而相应的，手机网游为了适应玩家群体在“碎片时间”进行娱乐体验的方式，内容虽然和PC网游没有根本差别，但在细节上也做了贴心的设置，比如在手机网游的任务系统中，任务流程设置十分精炼，一个任务都能在10分钟内完成，较长时间的任务也控制在30分钟内，都配有清晰的任务说明和指向路径，这些都是在考虑到玩家“碎片时间”的长短后设定的。

移动中游戏的乐趣并不仅仅来自于手机这个通讯工具，而最能集中体现移动娱乐方式变化的工具，还是要说掌机。

掌机“进化”编年史

掌上游戏机，也叫做便携式游戏机，简称为掌机。特点是便携、节奏快，方便人们在较短的时间内进行娱乐。但是由于硬件条件的限制，掌机的画面和音质与同时期的PC平台游戏和家用主机根本不在一个水平线上，但是随着人们生活节奏的加快，“碎片时间”增多以及掌机硬件设施的进步，掌机还是拥有了大量的用户群，成为了移动娱乐的主要硬体设备。


PCEngine GT掌机

掌机发展的时间并不长，1976年，美国Mattel公司开发上市的产品Mattel Auto Race是最早应用LED的掌机始祖。 但是直到十多年后的1989年，Atari才推出第一个带颜色的手提式游戏系统Atari Lynx，当时称之为“山猫”。此后，掌机才走上了高速发展的道路。任天堂的8位掌机Game Boy发售于1989年4月21日，意思是“游戏男孩”，通常被简称为GB。


GBA改进型GBA SP

世嘉Game Gear是第一款彩色游戏掌机，于1990年8月8日发售，简称为GG。虽然机能比GB强许多，但由于其电池持久力低，游戏软件支持度小和普及量不够，销量远少于GB。

1990年12月1日，日本NEC公司推出PCEngine GT便携式掌上游戏机。该游戏机最大的特点就是其配套推出的还有电视接收装置，安插之后可以当作电视机来使用。该款主机完全兼容PCE游戏机Hu卡游戏，所谓“GT”就是Game和TV的简称。

简称GBA的Game Boy Advance是任天堂推出的一代具有革命意义的便携掌机。于2001年3月21日发售，其主机的CPU是32位处理器，备有不同机壳颜色的主机供玩家选购，主机的外型和历代的GB有相当大分别，最大分别是屏幕的位置改放在十字键和A、B键之间，这一设置深深影响了玩家的操作习惯，直到今天许多掌机按键的排布原理和GBA也是大同小异。

此外， 2003年2月14日发售了GBA SP ，该机为GBA的改进型，由原来的横板设计改为更为流行的翻盖设计，减小了游戏机的体积。完全兼容以往GBA游戏。虽然它也具有自己的独特之处，但同期NDS、PSP都已经抹煞了它几乎所有的生存空间，很快便被人遗忘。但值得一提的是，在此期间任天堂意识到了中国市场的巨大潜力，于2002年以对资

金、技术、专利和软件版权等方式投入成立中国神游公司，开始在国内推广任天堂游戏机。

长时间以来的掌机市场几乎被日本厂商所垄断，但在2001年11月23日，韩国公司Gamepark推出了Game Park GP32，这款掌机在当时有着令人惊异的硬件性能。和GBA一样的32位处理器CPU，而内存居然达到了8MB！显示屏的大小和分辨率，GP32都完全超越了GBA；卡带的容量也使得大容量游戏成为可能；通过USB接口可以实现和电脑的数据交换都是很新颖的创意。但是GP32售价折合约34000日币，几乎是GBA售价的3.5倍，买一台PS2主机还有剩余，高贵的价格让竞争力大减。游戏软件的单调以及韩文显示等致命伤都使得它和非韩国玩家的交流受到阻碍，市场反响不佳。



GP32

如果要给这个时期做个总结，这更像是日本厂商的掌机“战国时期”，日本由于公共交通发达，上班族每天有许多时间耗费在公共交通工具上，“碎片时间”的增多使得掌机在日本大受欢迎。在同一时期，万代、NEC、SNK等公司都推出过自己的掌机产品，不过还是被任天堂几乎统一这个时代的掌机市场，但它们的存在直到今天也不能被忽视。


SNK掌机

任天堂掌机的统治地位直到2004年索尼PSP的横空出世之后才被打破，PSP全称为Play Station Portable，被称为“21世纪的Walkman”，两块CPU、一个高端音频处理器、一个3D图形处理器，4.3寸16:9比例、背光全透式的ASV超广可视角液晶屏幕，屏幕达到480×272的分辨率，色彩鲜艳亮丽，拥有介于PS和PS2之间的3D多边形绘图能力，对应的曲面NURBS建模更是PS2所没有的功能，游戏画面达到了掌机游戏的新高度以及不俗的连线功能。它的出现在掌机史上无疑具有里程碑的意义，凭借出众的外形和强大的多媒体功能，成为了众多年轻一族的时尚移动娱乐终端。


索尼PSP掌机

很快，任天堂在2004年12月推出了代号“Nintendo DS”的新型掌机，虽然在当时看似任天堂是在仓促应战，但面对PSP强大的硬件优势，任天堂依托丰富游戏软件的“内功”及时扭转了市场局面，没有让索尼占领太多市场。但PSP彻底颠覆了任天堂的统治地位，将掌机市场带进了“双雄争霸”的时代。此后，索尼推出了PSP2000、PSP3000和PSP GO等后继机种，不断提升硬件性能。任天堂也有NDSL、NDSi等后继机型推出，并一如既往丰富其游戏资源。这一时期的索尼和任天堂按照自己的理解发展掌机，双方互有攻守，整个市场形势较为稳定。

PSP和NDS的新一轮的冲突始于2010年6月的E3任天堂发布会上，在这次发布会上，任天堂推出了全新一代掌机：3DS，该掌机最大的特点是具有前所未有的裸眼观察3D立体画面的功能，兼容所有NDS、NDSL和NDSi的游戏。由于3D技术是当下视频技术的重点突破方向，使得3DS的推出显得非常引人注目。


任天堂NDS掌机

索尼为了应对3DS的攻势，紧接着于2011年1月27日在东京举行的“Playstation Meeting 2011”会议上，正式发布了PSP新一代产品——NGP，即Next Generation Portable（次世代PSP），和PSP一样，NGP又将掌机性能推向了一个新的高度。采用ARM Cortex A9芯片的CPU达到了惊人的四核，显示效果达到了PSP的4倍，分辨率960×544，屏幕采用OLED多点触控电容屏，触摸点数多达6个，此外还配备了电容式背触摸板，加上5.0英寸的超大屏幕，双摇杆设置，在NGP上的画面效果已经逼近了家用主机PS3。



任天堂新一代掌机3DS

此外，除了按键控制，双方新一代的掌机都加入了诸如动作感应、重力感应等新的操作方式，都强化了掌机本身的网络功能和通信功能以适应新时代的游戏需求，3DS具有WiFi上网功能，可以下载游戏、浏览网页以及通过Street Pass功能与附近的3DS玩家交换Mii渠道和其他游戏数据；NGP支持3G、WiFi、蓝牙2.1、视频语音通话，还可以从PSN上下载漫画和视频，NGP甚至别出心裁地具备Core Engine

（利用WiFi热点，GPS或手机基站为用户提供定位功能的特定内核），也就是说，NGP具备了高精度定位功能，掌机的战争走向了网络时代。

新时代战争的主角并不只有索尼和任天堂，另一日本电子巨头——松下，也不甘落后，妄图通过全新掌机Jungle重回游戏界，这款掌机是松下继上世纪90年代3DO之后推出的新一代掌机，而该掌机结合了手机和传统掌机的优点，全键盘设置、摇杆操作，不同的是Jungle主打的功能是网络游戏，这个掌机的加入将为目前的市场竞争注入更多的不确定要素。



3DS的对手——索尼NGP

其实在2006年，作为网游强国的韩国就曾出现了一款iRiver G10无线宽带网络掌上游戏机，G10采用Windows Mobile 5操作系统，同时，其显示屏也采用了惊人的4英寸800×480的WVGA显示屏，用户可通过无线网络从韩国最大的游戏门户网站HanGame享受到网游的乐趣（没办法，谁让韩国网速全球第一，有这个网络基础呢）。

曾经一度沉寂的苹果凭借iPod系列产品也进入了人们的视线，iPod Touch是苹果公司一款企图对抗PSP与NDS的作品，目前出到4代，原本作为MP4播放器出现的产品，由于拥有触屏技术和重力感应等功能，以及强大的游戏画面，依托IOS系统和App Store商店的资源优势，iPod Touch平台游戏越来越多，iPod Touch已经成为了一台多功能掌上娱乐终端，对PSP与NDS的影响也初现端倪。


iRiver G10网络掌机



苹果iPod Touch

现在掌机的竞争仍然在继续，3D、WiFi、3G等技术的加入更是白热化了移动在线娱乐市场的竞争。社会的进步导致交通和通信的改善，这又导致了人们生活节奏的加快，碎片时间的增多，人们对移动娱乐（含移动在线娱乐）的需求空前高涨，市场的机遇才会前所未有的大，这才应该是掌机硬件之间对抗的导火索和助燃剂吧。

移动娱乐：大混乱

掌机只是移动娱乐终端竞争激烈的一个缩影，不像家用游戏主机市场由PS3、Xbox360、Wii的三足鼎立，想要在整个移动娱乐终端市场看出点眉目，不把人看到头晕眼花那是绝对不可能的。

先来头晕一下，截止2010年9月，在美国苹果IOS有4010万用户，任天堂DS-DSI有4100万用户，而索尼PSP则仅有1800万用户；在英国，苹果IOS有800万用户，任天堂DS-DSI有1300万用户，而索尼PSP则仅有450万用户；在德国，苹果IOS有700万的用户，任天堂DS-DSI有1000万用户，而索尼PSP则仅有250万用户；在法国，苹果IOS有550万用户，任天堂DS-DSI有1250万用户，而索尼PSP则仅有400万用户；在荷兰，苹果IOS有80万用户，任天堂DS-DSI有280万用户，而索尼PSP则仅有60万用户。苹果虽然逊色于任天堂，但是领先于索尼PSP，而且在“逊色”二字之前要加上“略”字。

很明显，苹果IOS正在与任天堂DS、索尼PSP角逐全球移动游戏市场。如果单看iPod Touch在移动娱乐领域的表现，当然是不能与索尼和任天堂相比的，毕竟iPod Touch原本只是一台MP4播放器。但是千万别忘了，苹果iPhone4风靡全球的疯狂程度。

手机游戏正在侵占NDS和PSP的掌机游戏市场份额，手机作为一种游戏平台已经加入到与掌机竞争的行列之中，尤其是多功能智能手机的



智能手机的功能日益强大

快速发展对移动娱乐（含移动在线娱乐）所带来的威胁更大。

这种担心并不是没有理由的，第一，手机的高普及率使手机游戏触手可及，就算是手机网游现在也是初具规模。用户并不需要下很大决心去购置掌机，手机早已属于生活必备品了；第二，许多手机游戏的下载也许只要99美分，但掌机游戏的平均价格在50美元， 10美元以下的游戏都难觅其踪；第三，简单操作，手机的按键数是固定且有限的，更可以仅凭触屏来操作，掌机的总体按键数虽然少于手机，但操作的复杂性却远超手机；第四，利用手机上网进行在线游戏或者玩社交游戏比拥有网络功能的掌机更便利。

手机作为拥有多功能的娱乐设备早已超出了通讯产品的范畴，这要比只有单一功能的设备更受消费者欢迎。Interpret的数据显示：在利用手机、PSP、DS玩游戏的所有人中，44%的人用手机玩游戏，这个比例的年增长为53%，另外在这群人中用DS或者PSP玩游戏的比例下降了13%。27%的消费者表示虽然他们拥有DS或者PSP，但是他们更习惯于在手机上玩游戏。

苹果的游戏快速发展，谷歌Android平台上的游戏也在快速增长，同时微软最近发布了Windows Phone 7，也是将焦点放在手机游戏上。市场研究机构Newzoo日前曾经公布一份市场研究报告，2010年美国玩家约花费106亿美元在家用机上(含下载包与掌机)，较2009年减少29%；PC与MAC盒装游戏则为21亿美元，较去年下降19%。

游戏开发商大会（Game Developer Conference）历来的焦点都是在传统掌机和家用主机上，2011年几乎所有公司都一反常态，把精力放在了社交和手机游戏平台上，人们对于社交游戏和手机游戏的关注度远超传统的掌机游戏。

任天堂美国总裁Reggie Fils Aime虽然认为3DS和其游戏能够给玩家提供更完美的游戏体验，但是他也承认“苹果对业务的影响将会超过微软”是“毫无疑问”的。悲观的人则发出了诸如3DS和NGP是最后一代专用游戏掌机的论调，更有甚者如摩根大通的游戏分析师Michael Pachter断言，PSP2一上市就会惨遭滑铁卢。不过他担心的是整个手持游戏机市场开始产生了弃保效应，尤其是目前手持游戏机市场陷入饱和，市场正在逐渐改变过去对手持游戏机的既有概念，不仅是SONY，任天堂也必须意识到大环境的改变。

这一消息更增加了掌机未卜的前途。2011年3月1日，日本消费电子巨擘松下电器宣布，该公司已放弃了掌上游戏机Jungle的开发工作。除了传统竞争对手外，松下电器还要面临微软、苹果iPhone和iPad等智能手机和平板电脑的竞争。

掌机是否会消失？起码短期内不会，欧洲世嘉的高级副总裁尤根称掌机与iPhone“不在同一个世界”，智能手机游戏的市场份额绝不是侵占掌机市场得来的，但是这种担忧却在不断增长。想想吧，Rockstar制作的《侠盗猎车手：唐人街战争》在DS上的售价为35英镑，在iPhone上做了一款画面更好的《唐人街战争》仅售价6英镑，玩家会选谁呢？



平板电脑上的应用软件、游戏、娱乐逐渐增多

智能手机的高速发展使得手机的更新换代速度大大加快，连喜新厌旧的消费者都有点猝不及防，各种功能的不断完善已经让手机有了对抗PC性能的资本，而一部掌机至少都有5年以上的使用期，技术之间的门槛在数年之后还会有什么区别呢？


平板电脑吸引越来越多的企业进入


松下Jungle掌机

掌机之间的竞争，掌机和智能手机的竞争，如果这还不够乱，就让平板电脑也来凑热闹吧。作为一款填补笔记本电脑和手机之间的数码产品，平板电脑的市场在2010年由苹果iPad急速开启。2011年平板电脑的整体销量将会增长两倍甚至三倍，而苹果iPad平板电脑的销量将会增长150%左右，从2010年的1400万台增加到2011年的3600万台。而2011年更多的企业将进入平板领域，竞争没法不激烈。消费者将iPad看成大屏的触屏手机，相信有不少玩家一定想知道在9.7英寸的大屏上进行移动娱乐的感觉是什么样子吧？

此外，游戏业正在进行着由光盘发售向数字下载方式发售的转变，手机和平板电脑比起掌机更容易适应这种发售方式，因为这二者的网络功能是较掌机而言是比较完善的，至少玩家和消费者不用考虑最近的游戏销售点在哪里。

移动娱乐竞争的复杂程度是这些言语难以说清的，只有一点是清楚，我们的生活中花费越来越多的时间在交通、等待，在“碎片时间”内，我们需要一个设备来干点什么，已经有越来越多的人这样发出询问并愿意为此付费购买用来消化“碎片时间”的数码产品，这就是这场大混乱的真正核心原因。

内容为王与终端融合

可不论掌机、智能手机、平板电脑，甚至种种多功能MP4、电纸书在市场上杀得如何难解难分，消费者使用的都是其中的内容，无论设备如何发展，“内容为王”的秘诀依旧在主导着移动领域。可是，激烈的硬件竞争吸引了人们的眼球，游戏业看似正在偏离“内容为王”的核心价值。

但有趣的是，相比数码硬件领域的血光交错，游戏研发领域却要显得风平浪静得多。索尼依旧在《铁拳》《怪物猎人》《合金装备》等大作的续作和移植版之间“炒冷饭”，任天堂凭借的游戏资源丰富是不争的事实，却也是离不开永远的马里奥大叔这样的“明星”来压阵。

反观手机游戏领域，多家厂商开始将自己在IOS平台开发成熟的游戏移植到Android平台，比如在IOS平台销售火爆的MMORPG游戏Pocket Legends（口袋传奇）就会登陆Android平台，这款网游是Android平台上的首款3D网游，就已经支持iPhone和Android手机用户跨平台联机。《愤怒的小鸟》依靠更丰富的图像、更直观的界面、更先进的触屏导航以及十分低廉的价格，带来了数千万甚至数亿美元的收入，新型的游戏应用甚至带来了独立游戏开发者的崛起，这将为诸如IOS和Android平台的游戏开发者带来更多机会，好游戏也会更加层出不穷，甚至可以期待大作的诞生。

面对日益增长的手机游戏应用，似乎也有人反对手机游戏带动游戏产业的看法。在2011年GDC大会上，任天堂总裁岩田聪就给快速增长的游戏行业打了一剂“镇静剂”，他表示，“没有开发高品质游戏的驱动力，跟主机游戏的情况是不同的”“游戏永远都是第一位的，主机平台只为游戏服务”。

不得不承认，这个观点有一定的道理。但现在的市场正处于其特定的发展阶段，社交网络、IOS及Android操作系统，他们希望获得数量庞大的各类应用。社交网络则在想方设法扩大用户群，而智能手机制造商则希望卖出更多的手机。在这种驱动力的推动下，移动平台上的游戏应用自然是会涌现出大量的产品，类似于产品同质化的问题也会出现（手机网游尤其如此），但市场总会在这个阶段之后来一次优胜劣汰的考试，精品游戏就是在此阶段产生的，事情总是不断发展的。

这场“碎片时间”的争夺战如此激烈的另一个重要结果是，消费者和玩家不得不在众多的平台和设备中挑到眼花缭乱，许多人手中都拥有不止一种移动娱乐设备，对于移动在线娱乐应用而言这实在不是个好消息。

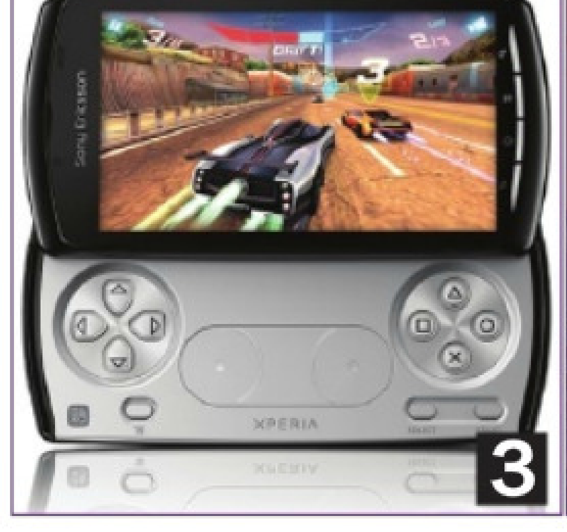
但也就是在这种情况下，移动终端融合的道路也出现了，索爱研发的首款搭载了PSP游戏功能的手机Xperia Play于2011年2月14日正式登场，Android2.3 Gingerbread操作系统和1GHz Snapdragon 处理器可以在4英寸 854x480LCD屏幕上展现每秒60帧的画面，同时手机的网络功能也会帮助该产品在在线娱乐有不俗的表现。

在2011年初的CES（美国国际消费类电子产品展览会）上，来自韩国的Ocosmos公司带来一款名为OCS-1的产品，一款运行着Windows 7的手机，这款手机配有一个4.8英寸电容式触摸屏，具有1024×600像素分辨率，基于英特尔的Oak Trail双核处理器，主频为1.5GHz。内置IntelGMA600图形芯片。硬盘则是64GB SSD，这样的配置玩起在线游戏来怎能不过瘾呢？相信在这些移动设备的指引下，未来的消费者就不用在五花八门的手持数码设备中纠结了。

高速的生活节奏改变了人们的生活方式，但没有改变人们喜爱游戏的心情。发达的交通和通讯使人们的生活变得支离破碎，但并不妨碍聪明的人们在这中间找到片刻的乐趣。“碎片时间”作为文明发展的附属产物，为手持移动设备领域提供了广阔的商机，社交游戏、手机网游等在线娱乐方式也随之发展起来。尽管面临着终端复杂、竞争加剧、娱乐产品同质化等现实问题，但随着时间的发展，人们的“碎片时间”终会越来越精彩！P









1. PSP平台上总少不了“炒冷饭”
2. 《愤怒的小鸟》，轻型化的游戏应用
3. PSP手机Xperia Play
4. 电脑手机OCS-1



假货泛滥游戏潜规则！
——揭露网络游戏潜规则

■北京 匿名

在我们生活的社会中，假货、潜规则无处不在，就像在玩扫雷游戏，哪里都是雷！当无数宅男宅女逃离现实，沉浸在虚晃的虚拟社会中迷恋着数不清的萝莉、正太时，忽略了一个事实：生活与游戏是共通的。假萝莉、假正太比比皆是，起初仅存在少量的PS图片，但是后期逐渐演变成网络游戏行业中的潜规则，只要能吸引眼球，拉进用户，神马都是浮云！在这虚假的虚拟社会中，势单力薄的你，可否已经准备好接受揭露事实时的心情了？

无处不在的潜规则

在网络游戏中，潜规则可谓尽人皆知。纯洁可爱的女性玩家为了虚拟装备奉献自己；为了帮派、公会的成长英勇就义；为了个人的名望展现肢体……有人的地方就有江湖，有江湖的地方就有潜规则。免费网络游戏不收点卡，但买各种收费道具就贵得要死，比收费网游还贵，厂商捞得不比谁少；游戏里面的女性玩家，如若跟她有点纠纷，有点“背景”的就会动用各种手段和人脉，让你在今后的游戏生涯中无法消停，直至把你撵出网络游戏；练级打怪时，如果你看有几个人在那里挂机，趁早不要过去干扰他们，否则他们会用团队的力量将你铲除掉；组队下副本的时候，就算是会长的铁杆兄弟，但凡会长老婆大人一撒娇，掉落的装备有哪个不是给夫人双手奉上的！在这广大的网络游戏中，找回门、盗号门、城管门、枪手门等等，各种门生生不息，只叫人感叹：“这个世界多么的美好，空气多么的新鲜。”

但是，在“假货”面前，上文提到的“潜规则”，这都不是事儿！

假货横行

提及网络游戏中的“假货”，相信你第一反应便是“人妖”，这是不折不扣的“假货”！在中国，根据权威调查显示，中国女性网络游戏玩家的数量仅为22.6%，游戏中的女性角色超过三分之一实际上是由男性玩家操作的。你在游戏中看到某位身材婀娜、样貌甜美、语言柔弱的女性角色时，说不定操作这个美女角色的，正是一位手拿卷烟的彪悍大叔。

在游戏业内有一个公式：1个女性玩家能吸引4个男性玩家。所以每当打开一些厂商游戏的官网，或者媒体专题站时，玩家可以在“玩家风采”的版块中，就能看到贴满大量相貌怡人的美女照片。殊不知，这里的美女玩家有几个能在游戏中碰到呢？准确地说，这里的美女玩家有几个是真实存在在游戏中的呢？

美女公关，吸引客户的来源

为了吸引用户，许多厂商大打美女牌！从官网设计到官网新闻，无处不在的美女玩家图片，叫人心旷神怡。美女公关已逐渐成为厂商初期推广游戏的潜规则。例如美女最多的网页游戏、抢美女建后宫、美女制造……等等。

但是这种低技术含量的宣传方式已经被抛弃，用户不可能会对这种“文字美女”产生任何兴趣。厂商为了增强“文字美女”的真实性，许多美女照片应景而生。

这些美女照片被厂商冠上“美女玩家”的称谓，在官方网站上大肆展示。或许你可能、已经、曾经被这种宣传方式攻略到，但要提醒你，这些照片虽然都是真实的，但挂在某游戏的网站上，并不代表她真的玩这款游戏！

假货，羊头狗肉

当你看到一些网站上挂着许多“玩家自传”的照片时，或许你从来没质疑过这些照片的真实性，毕竟照片里面的人真的是一个普通人，但她是否存在于这款游戏中，就是一个问题了。

一些厂商会在图片站，其他游戏网站的新闻、图片中搜罗到许多美女照片，并将其原封不动的保存下来，通过用户上传渠道，传到自己的网站上，并编辑成符合自己游戏的姓名、职业，供玩家查看。


你能在网游中遇到这样的MM在玩么

曾经笔者身边的一个好朋友便被这种公关形式搞了一下。明明是她曾经被某媒体采访时发的

照片，某日竟然在某游戏官方网站上被几个朋友发掘到，以为她临时改玩了该款网络游戏，但通过QQ确认后发现，她根本就没听过这款游戏，



网站上常见的“正在玩本游戏的美女”

更别说是传照片了。她表示，除非是自己最爱的游戏，否则不会把自己的照片随意发到游戏网站上。当她看到自己被某官方网站“借用”照片时，她表示非常难过并且愤慨：“做厂商怎么能无耻到这种地步。”虽然她此后通过客服等渠道联系厂商，并协议撤掉了自己的照片，但是这一事件给她和她身边的朋友都造成了很坏的影响，并且约定这家游戏公司的任何游戏都不会再去玩。

有时你通过百度的搜索图片功能，会搜索到一些非常面熟的自拍照，这些照片在很多游戏网站上都被发布过。或许你会责怪上传的那个人，但是谁上传的只有厂商或者编辑心里有数。

虚伪的活动只为吸引眼球

如果你觉得网站发布照片不算什么，那么殊不知，许多厂商活动中的美女照片，也都是被公关而来的。

经常泡游戏论坛的玩家应该非常清楚，论坛、媒体网站经常会组织一些发自拍的活动，赠送的奖励非常丰富，也有很多美女参加。可这些发布美女照片的账号背后，隐藏了又一个潜规则。

论坛里面发自拍，一些版主先发照片以作为带头人参与活动理所当然，但较为大型的活动，需要的关注度和参与度则需要后台的操作。好比某游戏厂商的一个三八节活动，需要发布不同美女的照片，而为了能够增加人气，通过关系渠道找到拥有资源的人，由这些人注册不同的账号进行发布。或许你会觉得这将是一件很难的操作过程，但实际上只要花几十块钱在淘宝上找到专门负责注册账号的人，即可省掉许多人力，另外再去某婚介网站搜索一下，即可看到自己所需的没有水印的清晰自拍。如此，无论是照片，或是账号都已搞定，别说是30张，就算是300张照片和账号，也都可以在两三天内轻松搞定。如果厂商有一些特殊的要求，譬如照片上附带文字、图标等，通过PS的批量处理，即可顺利搞定。


美女明星代言，鬼才信她们会玩这个游戏呢

或许这种刷照片、点击率、人气度的行为你已经感觉淡然无味，或许下面的事件能够给你的生活增加更多娱乐元素。

托儿，胜于假货的潜规则

在兔年春晚上，志玲姐用她稚嫩的娃娃音对董卿说：“其实，当托儿，您比我有经验。”此句一出，立刻换来无数厂商托儿的笑声：“其实，志玲和董卿当托儿，都还嫩点儿。”你可知众厂商的托儿，从员工到合作伙伴再到枪手，其托儿的数量不计其数。

当某厂商准备举行一盛大活动时，其托儿就从开始筹备时，便融入到了所有的参与者和围观者当中。无论是报名的选手，还是围观呐喊的群众，都有托儿的存在。比如某一厂商的选美大赛中，最终一名可爱娇小的女生胜出，并成为他们游戏的玩家代言人。殊不知，这名可爱娇小的女生，实际上是其公司月入不足2500的普通职员。而她的参报、获奖，均受到了公司的“照顾”，以及广大“拥护者”们的“照顾”。不过这些过程普通玩家是看不到的，虽然大家眼瞅着美女上位，认为：“理所应当”“这是我们大众选出来的”，但真实的背后却有说不完的故事。

不过最终这名女职员离职了，但却不能将此事公之于众，并且继续扮演着她自己应该扮演的角色，因为她有属于自己的保密协议。

与此景相对的，便是美女将自己送到厂商的门口，即所谓的求出名。

还记得早先某厂商的一次选秀活动，某美女为了获得厂商青睐，特别通过公关部门请老总吃了一顿饭，并且唱了几次歌，关系打得非常好。选秀活动之前还会进行培训，每次培训老总来了之后，她与老总的关系都非常好，其他参赛者都表示非常淡定，只当这是来玩一趟，神马都是浮云。最终选秀的冠军亦非她莫属。此事之后，其风风火火的进入该公司成为其公司公关部的明星人物，并且凭借她的公关能力，为公司做了很多业绩。目前据悉人家已是某公司总监，身价了得。


这个……难道是电击疗法?

所以说，只要美女肯抛头颅，洒热血，没有她办不成的事儿！不过，话说回来。这事情结束之后，在玩家的心里又会是一个什么样的情况呢？参与过的玩家又会报以何等的心态看这件事情呢？其实已经无需解释过多，所谓旁观者清，当局者迷，一切尽在不言中。

潜规则，神马都是浮云

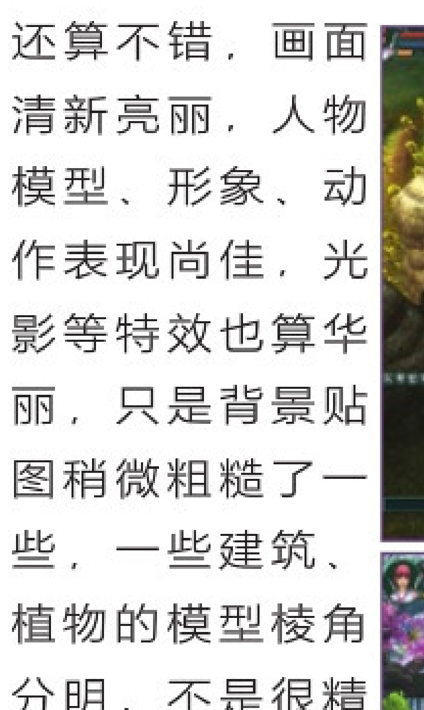
当“今天你被潜了吗”已成过去，而“今天你被潜规则祸害了吗”成为将来时，或许每个人都要当心一下自己身边的某某某，或许现在他就已经成为被公关了的对象，或许她的照片正挂在某个网站上面做推荐，或许她即将成为被潜规则的对象，总之不在或许中沉默，就在或许中爆发，只怪这个虚拟社会如此的真实。P

大众软件 游戏测试平台

中华龙塔



一款以修仙为故事背景的3D网游，制作得还算不错，画面清新亮丽，人物模型、形象、动作表现尚佳，光影等特效也算华丽，只是背景贴图稍微粗糙了一些，一些建筑、植物的模型棱角分明，不是很精细，人物的2D头像也显得略微痴呆了一些，可见游戏的在某些2D处理方面做的仍然不是很到位。战斗动作比较连贯，总体感觉有点像当初的“剑网3”，就是打击感有点发虚，刀剑打在怪物身上没啥感觉——虽然伤害数字蹦的挺猛。游戏系统整体上来说没什么特色创新之处，和其他国产仙侠类网游基本没有太大区别。顺便一提的是，游戏中的女性服装颇有“捉襟见肘”的感觉，随便转转视角小内内就露出来了，着实不雅啊……







官方网站：	http://lt.ccjoy.com/
游戏类型：	MMORPG
当前状况：	内测
运营公司：	嬉戏族互动娱乐网
推荐度：	一般推荐

MKZ军魂



主视角射击竞技类网游，有点像是“战地”系列，除了能单兵冲锋陷阵，还可以操纵坦克、战车、武直，操作简单，节奏明快，在被某名敌对玩家杀死，并复活后，如果你很快再次杀掉那名玩家，屏幕上会显示“复仇！”并有额外奖励，也算快意恩仇。不过这毕竟是个靠收费道具生存的网络游戏，不知道以后会不会出现一些破坏平衡性的道具，至少本人在第一次玩的时候，惊讶地发现在子弹击中敌对玩家后，他们身上会出现一个蓝色的护盾，不知道是什么玩意，总之出现在这样一款拟真射击游戏中颇为神奇。此外，目前不知道是服务器质量不佳还是网络有问题，卡顿现象颇为明显，玩家经常“闪现”，使玩家的射击代入感大受打击。在每次进入游戏和商城时，都会放一段几个女教官用完胜林志玲的超嗲口气和你说话的视频，实在更让人感到有些无厘头，而且难以忍受。

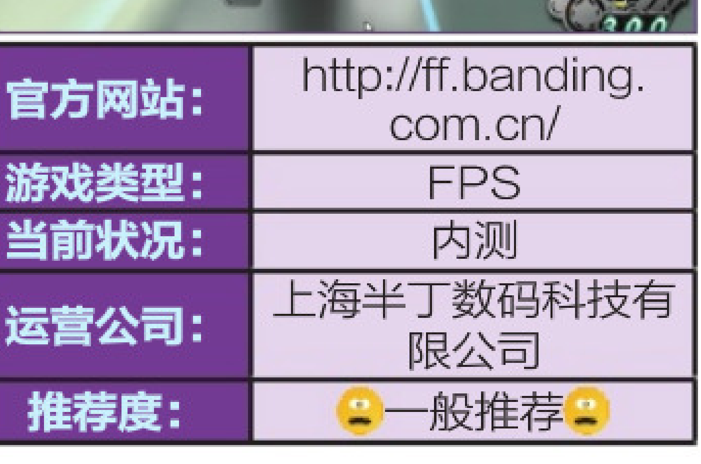




官方网站：	http://mkz.175pt.com/root/index.html
游戏类型：	FPS
当前状况：	内测
运营公司：	深圳壹柒伍网络科技有限公司
推荐度：	比较推荐

疯狂飞空艇

3D飞行竞速类游戏，画面一般，3D模型稍显粗糙，2D画面还算精致，组合在一起，乍一眼看去很像是几年前的某些跳舞类游戏，操作略显迟滞，没有竞速游戏那种爽快的感觉。此游戏将各种游戏元素混合在一起，比如游戏的系统核心是飞行竞速，但它有换装功能，还有飞艇改装升级系统——这些自然少不了道具商城，游戏就靠这个赚钱呢。另外，游戏还有道具合成系统，而这个系统就像是偷菜游戏一样，每个玩家都有自己的工厂，而你可以去游戏中的好友工厂那里偷材料、偷道具，也可以替他打扫工厂，或者爱心一把帮他合成某个道具，这是个很有新意也很有趣的玩法。不过如果你在游戏中的好友数量不多的话，可着实没什么趣味。总体来看，本作画面表现力一般，但它在玩法上却趣味不少，不再仅仅是干巴巴的竞技刺激。



官方网站：	http://ff.banding.com.cn/
游戏类型：	FPS
当前状况：	内测
运营公司：	上海半丁数码科技有限公司
推荐度：	一般推荐

热血战队



主视角射击竞技类网游，玩惯CS的玩家也能快速上手，而且此游戏更加“像”CS，听着游戏里冒出的“Fire in the Hole”，颇有亲切感。操作简单，战斗节奏明快，同样游戏也有“复仇”一类的提示。本游戏的拟真度非常不错，持枪感和射击感非常好，无论是击中还是被击中，都有种非常“到肉”的感觉，再加上游戏中经常出现喷血的场景，所以玩起来非常爽快。在你被打死后，游戏会以射杀你的玩家的视角进行战斗回放，看看你是怎么被打死的，一方面也算让玩家死得瞑目，另一方面也可以让玩家总结经验教训，学习下人家的走位和枪法，算是一个非常有趣也很实用的功能。游戏里没有嗲气的女教官摧残你的神经，进去就打，非常“纯爷们”——这样才像射击游戏嘛。



官方网站：	http://rt.xoyo.com/
游戏类型：	FPS
当前状况：	内测
运营公司：	金山软件有限公司
推荐度：	比较推荐

特勤队2



号称Q版CS，实际来说差得实在有点远，首先游戏画面只是能说是画风可爱而已，而且画面的简陋严重削弱了游戏的可爱程度，反正本人没怎么感觉到Q。其次和CS也没啥关系，它根本就不是主视角射击游戏，甚至连3D都不是——只是个16位色的2D射击游戏而已，很像传统的ARPG。排除这些夸张的宣传因素，游戏本身还算可以，背景音乐给力，操作简单易上手，但是想玩好委实不容易，至少个人感觉比CS类射击游戏要难。由于是2D画面，敌人在哪里都看得见，所以战斗节奏很快，多人混战模式下打一局用不了1分钟，往往十几秒就分出胜负，拼的就是眼疾手快。由于游戏偏ARPG风格，节奏又快，所以若是你的鼠标不灵光，还是别玩了吧。



官方网站：	http://www.51tqd.com/
游戏类型：	FPS
当前状况：	内测
运营公司：	上海松雷文化传播有限公司
推荐度：	不太推荐

梦幻情缘



2D回合制仙侠类网游（比较古怪的是，最近的国产仙侠类网游不约而同地都加入了“精灵”这个明显带有西方奇幻色彩的种族），画面清新可爱，颜色亮丽，2D背景制作得比较精致，而且很有西方童话的风格，很适合女孩玩。游戏画面固定在1024X768，界面略显拥挤，比较奇怪的是这个游戏反常地把人物头像界面放在右上角，而且没有小地图，只能点按钮打开。从游戏新手任务看还算比较用心，至少不是那种明显带有敷衍性质的按顺序轮番拜访各种功能NPC，再出去打打小猫小狗的“一根筋”任务。游戏除了一个可以随时播放在线视频、进行视频聊天的功能外，其他也没有什么特别之处，国产仙侠类网游那套东西都有。

官方网站：	http://mhqy.99youxi.com/
游戏类型：	MMORPG
当前状况：	内测
运营公司：	数联科技
推荐度：	一般推荐

神雕



Q版3D网游，从名字就可以看出游戏是个以《神雕侠侣》为故事背景的武侠类游戏，游戏里的确也有不少“射雕三部曲”里的NPC，当然，等玩家玩起来基本是没啥关联的，就是对个话交接任务而已。本作从整体来说算是比较不错的，画风清新可爱，人物外形、跑步和战斗动作协调，战斗时比较有节奏，不是那种胡打乱砍型的，武器类型也挺多，不再局限于刀剑棍，还有连环和乐器（附和桃花岛）之类的奇门武器，每种武器的攻击风格迥异。游戏的问题出在音效上，存在滞后的问题，或者干脆就一会儿有一会儿没有，而且我也搞不明白为什么鳄鱼会出现在牛家村附近……



官方网站：	http://sd.gogo.com/
游戏类型：	MMORPG
当前状况：	内测
运营公司：	北京联易互动网络科技有限公司
推荐度：	一般推荐



■贵州 yago

为什么要玩这款游戏

《子弹风暴》是波兰游戏开发商People Can Fly公司新近推出的动作射击游戏，该公司曾以第一人称射击大作《斩妖除魔》闻名于世。本作的故事则发生在未来时空，原本隶属于联邦政府特别行动小组的格瑞森在某次任务中发现自己一直被顶头上司萨拉诺将军蒙骗，此前执行的各种秘密任务居然都是肮脏的谋杀，幡然醒悟的英雄们不愿再助纣为虐，他们干脆当上星际海盗专与联邦政府作对。在一次狭路相逢的太空激战后，格瑞森等人与萨拉诺将军同时坠落在变异匪徒成灾的斯特吉亚行星上。为了离开这个疯狂世界，英雄们在变异匪帮的围攻中杀开一条生路，沿途还结交了同样受萨拉诺蒙蔽的女英雄崔西卡，格瑞森与崔西卡最终及时逃离了被DNA超级炸弹毁灭的斯特吉亚行星，萨拉诺将军谋害众英雄的奸计全部落空。由虚幻引擎打造的《子弹风暴》全力以赴展现热血杀戮的刺激，主人公既可以使用各种武器尽情扫射狙杀，也能在近战中用脚踹踢敌人，各种花样百出的特殊击杀效果使游戏乐趣不再局限于纯粹的枪械射击，通过达成特殊击杀获得的SP点数还可用于在网络商店中升级武器性能或购买弹药。游戏操作手感流畅平滑，图像精美细腻，场景设定华丽壮观，战斗场面火爆夸张，背景音乐和射击声效也是一流水准，非常适合那些渴望在枪林弹雨中痛快淋漓冲杀的爽派玩家。

精品 总评 8.3 大众软件游戏分级 POPSOFT 指导级

制作	People Can Fly
发行	Electronic Arts
类型	动作射击
语种	英文
游戏性 Gameplay	8.8
上手精通 Difficulty	8.8
画面 Graphics	9.0
音效 Sound	8.3
创新 Creativity	7.5
剧情 Story	7.5

BULLETSTORM 游戏要点

1.游戏里共有8种武器，每种武器除正常攻击模式外还可通过空降工具箱商店购买1种特殊攻击模式，该模式使用的充能弹药只能在商店中购买，玩家也可以升级充能弹药的弹容量。战斗中按C键即可切换为特殊攻击模式，此时武器外壳会出现明显变化，但特殊攻击模式只能单发射击，好在威力远超普通模式，通常还具备群体杀伤效果。

2.本作中可达成的特殊击杀效果多达140余种，玩家需充分利用各种武器攻击模式和环境地形尽可能达成高分特殊击杀效果，难度越高获得的SP点数就越多，从而可以在空降工具箱商店中迅速升级武器提高战斗力。用能量鞭将敌人扯到仙人掌或钢筋刺网上，滑踹将对手踢下深渊，命中身体特殊部位，或一枪数命都可以达成新特效，有的击杀特效只能在多人模式中获得。巧妙利用各种攻击手段不仅能挣得更多SP点数，同时也是节省弹药的不二法门，尤其到后期敌人越来越厉害，仅用武器的普通攻击模式很难快速击倒对方，有时打光一个弹匣也未必能杀死一名杂兵级敌人，这种情况下依靠环境地形可以做到不发一枪一弹也能杀敌。



3.大威力的高级武器都有弹药限制，主角真正实用的看家本领其实就3招：能量鞭、大脚踢和滑踹。每当能量鞭将敌人扯到身前时游戏自动变为慢镜头，此时可以随意转身将对方踢向任意方向达成秒杀，也可以连补几脚活活踢死。滑踹主要用于突破群敌近身围攻，这招直线冲刺距离极远，在倒计时情况下也能用来夺路而逃，被滑踹命中的敌人同样会飞到空中变为慢动作，这时再补一脚或直接扫射爆头都行。

4.本作要求玩家注意力高度集中，甚至不惜以SP点数作为奖励。每当进入新场景，一旦有提示要立即长按鼠标右键观看特殊事件，这么做可以获得SP点数奖励，反应越快得到的点数越多。徒手交替攀爬时鼠标左右键分别代表左右臂，交替点击左右键前进，这个过程中如果能准确按提示节拍点击也可以获得额外的SP点数奖励。

BULLETSTORM 战役剧情

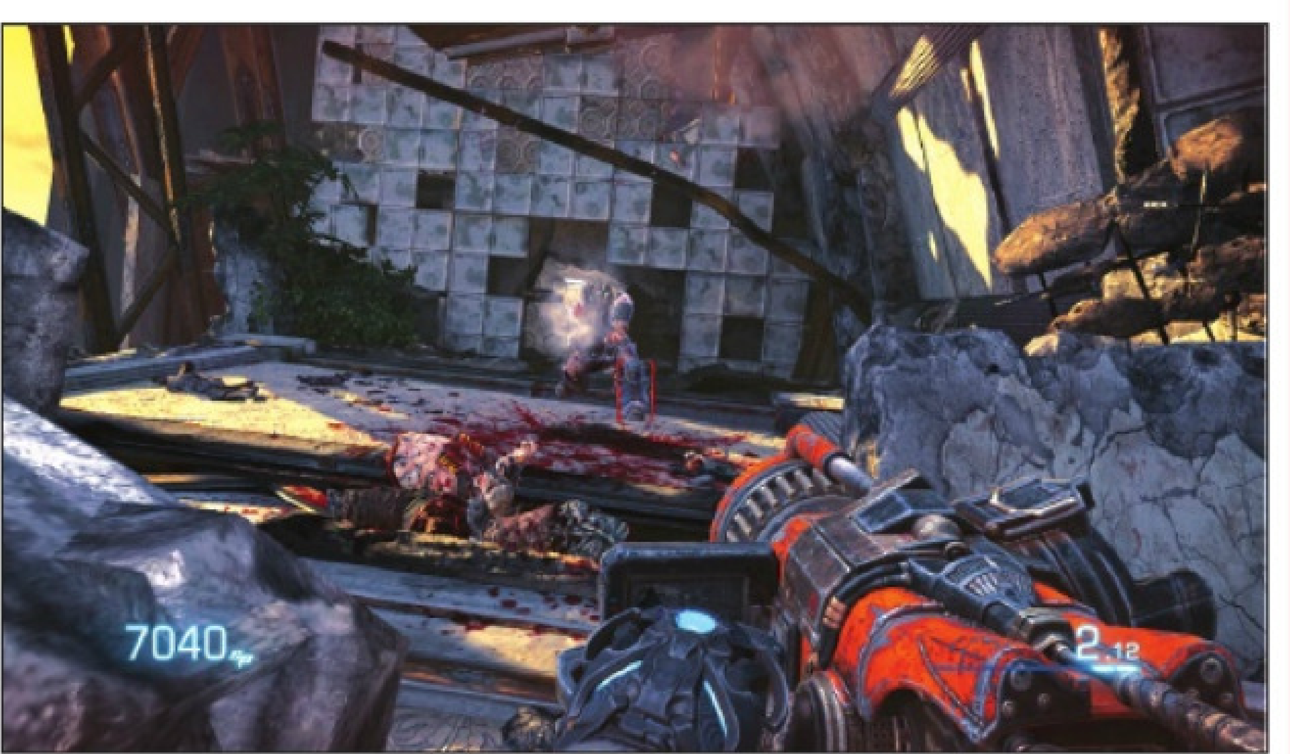
序幕 地狱之路（On the road to hell）

联邦政府控制区外的西迪星系。

一艘标有骷髅头像的飞船掠过繁星点点的太空，货舱里响起刺耳的哀嚎声，喝得醉醺醺的星际海盗格瑞森·亨特（Grayson Hunt）和雷尔·朱利安（Rell Julian）正在拷问一名赏金猎人，这是他们一周之内抓住的第三名赏金猎人。联邦政府萨拉诺（Sarrano）将军悬赏5亿擒杀格瑞森等人，一帮贪婪之徒为了这笔巨额赏金不断前来送死，可惜全都成了阶下囚。格瑞森与雷尔肆意戏弄了赏金猎人一番后将其丢入太空，正当他们要离开货舱时，舷窗外悄然出现刚才被卷入太空的那名赏金猎人，这家伙满怀怨毒神情将一枚启动的炸弹贴在舷窗上，剧烈爆炸摧毁了货舱舷窗，格瑞森与雷尔被巨大的空气压力卷到窗边，格瑞森手疾眼快抓住了一根钢管，左右手交替荡到紧急开关前拉下闸阀成功将破口封闭。经过这番折腾，货舱里已是一片狼藉，格瑞森踢开挡路钢板，按空格键跃过障碍物，然后又蹲下爬过狭窄通道。刚才发生故障的通道门还是打不开，格瑞森端枪对准右侧控制面板就是一同扫射，这回门终于开了，海盗船上的医生怀特·奥利佛（Whit Oliver）跑下来迎接他们。



达成多种特殊击杀效果



重甲小Boss都有自己的弱点

乘电梯来到舰桥，驾驶飞船的队友佐藤（Ishi Sato）告诉众人一个坏消息，他一路跃迁追踪联邦补给船，没想到却与联邦战舰尤利西斯号狭路相逢，他们的老对头萨拉诺将军肯定在这艘超级战舰上。佐藤建议赶紧跃迁逃走，但格瑞森却坚持拼个鱼死网破，他操纵四管离子炮向敌舰扫射，怎奈双方实力悬殊，海盗船被击中爆炸，格瑞森也被震飞出炮位摔到甲板上，不远处佐藤奄奄一息生死未卜。格瑞森用尽最后力气爬到驾驶台上拉下加速闸，海盗船犹如一柄利剑高速撞向巨大的尤利西斯号，穿透对方船壳后坠落于附近的斯特吉亚行星（Stygia）上。

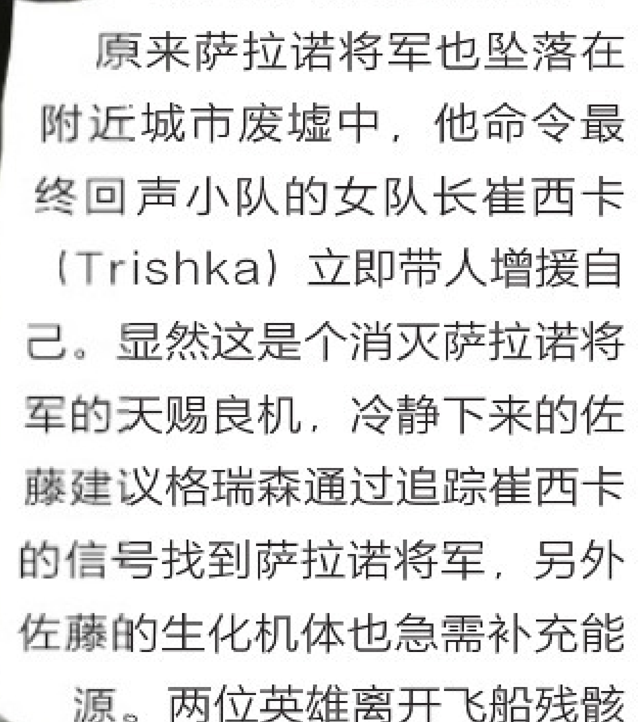

拷打俘获的赏金猎人

时光回到数年前，当时格瑞森等人还是联邦政府属下的死亡回声（Dead Echo）小队成员，他们奉顶头上司萨拉诺将军的命令执行一项秘密刺杀任务。格瑞森等人利用反重力靴从楼顶徒步而下，破窗瞬间射杀了任务目标

布莱斯·诺瓦克。按照萨拉诺将军的吩咐，接下来应该安装炸药摧毁整座大楼，但细心的佐藤在查阅电脑内的往来邮件时，却发现诺瓦克只是个新闻记者，他手上掌握着萨拉诺将军滥杀无辜的大量证据。格瑞森等人一直认为自己做的是铲奸除恶维护正义的光明事业，却没想到被萨拉诺将军利用，成了谋害忠良的帮凶。震惊中格瑞森联系萨拉诺将军质问真相，却遭对方劈头盖脸一通斥骂，清醒过来的格瑞森发誓要杀萨拉诺。离开办公室发现诺瓦克年幼的女儿，此时大批军警涌入，激烈对射中格瑞森替受伤的佐藤挡了一枪，众人杀开一条血路逃出险境，从此落草为寇。

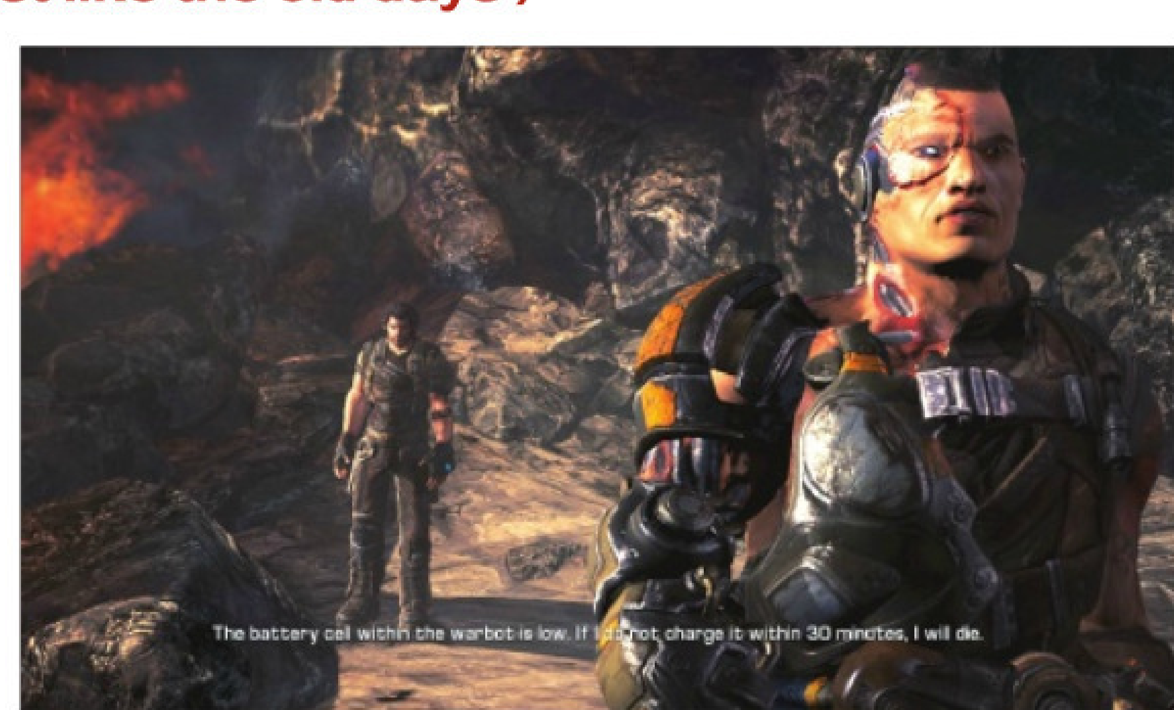

死亡回声小组执行秘密刺杀任务

结束回忆重返现今，飞船残骸中格瑞森挣扎爬起，驾驶台上的佐藤血肉模糊只剩半条性命，雷尔将佐藤扛到医务舱，准备让怀特医生给他安装生化肢体救命，但医务舱内的动力电池早已耗尽。尤利西斯号的逃生舱坠落在附近，那里一定有动力电池。格瑞森与雷尔结伴同行，斯特吉亚行星上的蛮族匪徒们闻声赶来，消灭他们抵达逃生舱坠毁现场后目睹萨拉诺将军手下的另一支别动队最终回声（Final Echo）正遭到匪徒围攻，装备精良的克隆战士拥有可从手腕上发射的能量鞭，但他们最终还是被数量众多的敌人所淹没。格瑞森拾起克隆战士留下的能量鞭发射器装在自己手腕上，此后按Q键即可发射能量鞭拉扯抛甩物体，雷尔也从逃生舱内找到动力电池，两人返回路上格瑞森有很多机会练习能量鞭，或移开挡路障碍物，或隔空拉扯敌人飞向带刺钢架。一路杀回医务舱后，雷尔安装好动力电池，怀特医生立即开始手术。蛮族匪徒们开始大举进攻，他们从舱顶攻入，混战中被打晕的格瑞森醒来后目睹众匪徒正在折磨雷尔，雷尔不堪凌辱抱住燃料罐大呼：“向我开枪！”格瑞森拾起地上的枪对着决心同归于尽的雷尔扣动扳机，剧烈大爆炸再次让他失去知觉。


能量鞭是游戏中性价比最高的武器

1-1 恰似昔日（Just like the old days）

残骸中苏醒的格瑞森发现身边只剩下佐藤，经过程序化手术后的佐藤已变成半人半机械的怪物，安装在他体内的生化处理器不断试图夺取躯体控制权，这使得佐藤的精神状态极不稳定，他在暴怒中险些掐死格瑞森。生死关头格瑞森手腕上的能量鞭发射器突然响起通讯信号，原来萨拉诺将军也坠落在附近城市废墟中，他命令最终回声小队的女队长崔西卡（Trishka）立即带人增援自己。显然这是个消灭萨拉诺将军的天赐良机，冷静下来的佐藤建议格瑞森通过追踪崔西卡的信号找到萨拉诺将军，另外佐藤的生化机体也急需补充能源。两位英雄离开飞船残骸

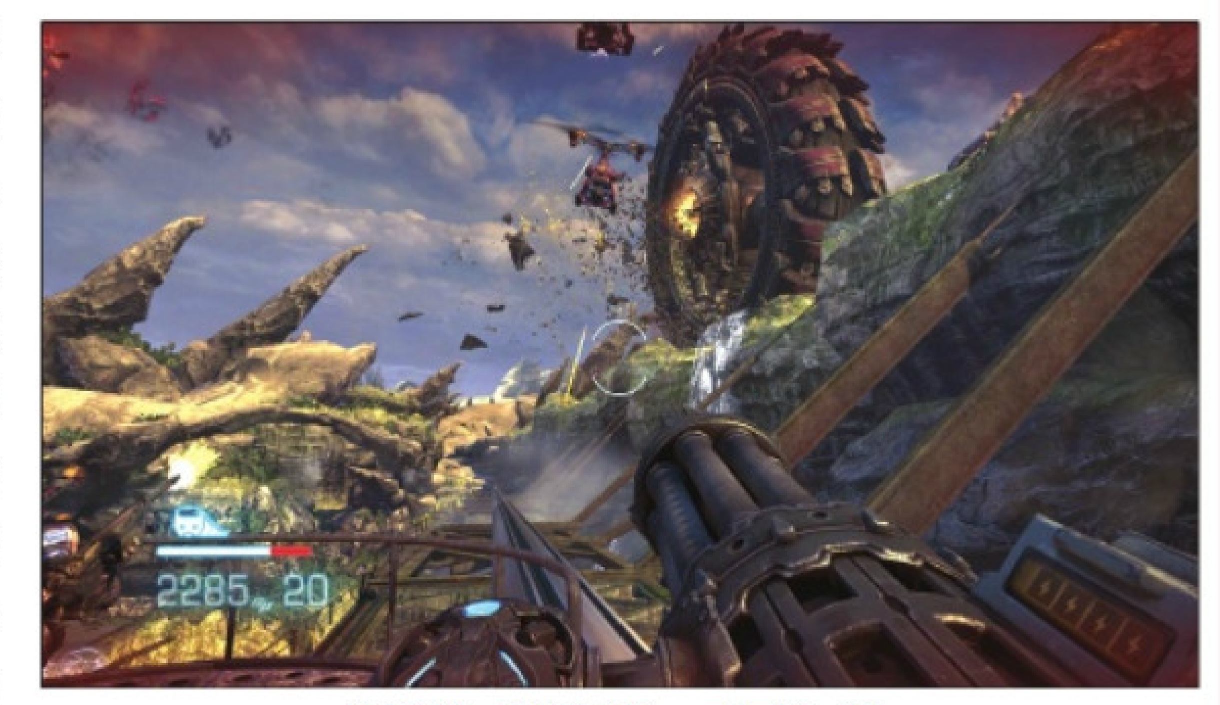

半人半机械的佐藤经常出现人格分裂


随处可见的空降工具箱

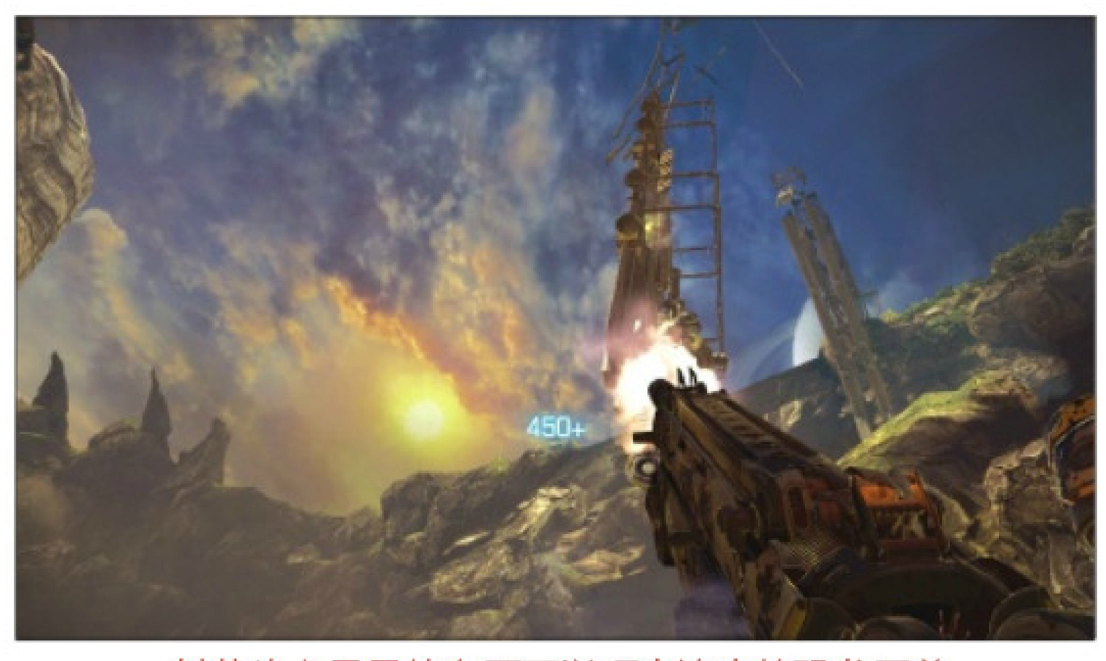
前往要塞都市，沿途格瑞森学会踢飞燃料罐落到敌人身边爆炸，连点两下空格键可施展高速滑踹，在提炼厂入口处找到联邦政府的空降工具箱（Dropkits）后按Q键可进入商店界面，或查看特殊击杀列表和成就统计，通过特殊击杀获得的SP点数可用于购买武器弹药和升级特殊攻击模块。在没有空降工具箱的情况下，按N键也能查看特殊击杀列表。消灭提炼厂内所有敌人后，两人乘坐升降平台进入地下矿井。

1-2 爆炸小镇的末班车（Last train from explosion town）

格瑞森沿着急流水道滑到坑道深处，顺势撞飞一名敌人获得新击杀。进入厂房后迅速长按鼠标右键查看空置的直升机，注意及时长按鼠标右键查看特殊事件也能获得SP点数。射爆3架空置直升机后周围出现伏兵，大门外飞进来一架敌直升机，对准敌机按Q键甩出能量鞭后主画面出现一个攻击时机槽，当左右晃动的刻度计正好在白色区域内时再按Q键才能秒杀直升机。离开厂房一路变着花样虐杀沿途敌人，把对方踹下深谷或踢到带电钢梁上都能获得更多击杀奖励点数。佐藤将生化机械臂插入闪烁着电弧火花的电机中获得能量补充。在废墟顶部的平台上，一个手持转管机炮的小Boss破门杀出，在空降工具箱中购买自动步枪的特殊攻击模式专克这家伙，先按C键激活集火射击模式，借着掩蔽物靠近后迎面数枪将其秒杀。登上列车端起小Boss的转管机炮猛扫下面乱窜的群敌，在枪林弹雨中佐藤启动列车。山崖高处悬挂的巨型研磨轮在交火中摇摇欲坠，当列车驶出厂区的同时，坠落的研磨轮朝着列车滚来，险象丛生中蛮族匪徒们也紧随追来，先是越野车，接着是直升机和平台列车，还有发射沙地鱼雷的大直升机，最后研磨轮越逼越近，格瑞森以转管机炮扫射轨道两侧储油罐，数次引发爆炸后成功将研磨轮推入旁边岔道。消灭又一辆平台列车上的敌人后，两人正在庆幸脱险，不料滚入岔道的研磨轮却砸塌了前方必经的大桥，列车有如脱缰野马般冲向断桥，金属撞击声中只听见格瑞森和佐藤的怪叫。



滚动的巨型研磨轮一直是个威胁



射落头上悬吊的车厢可以砸中追来的恐龙巨兽

1-3 愤怒怪兽（Whatever it is, it's pissed）

格瑞森醒来发现自己和佐藤躺在悬空的列车车厢上，抓住空中吊索荡到对面山道上，消灭挡路之敌缴获尖啸者转轮手枪（Screamer）。进入山洞后爬过藤蔓时掉入谷中平台，附近全是未知生物的巨卵，格瑞森踢碎巨卵寻找出路却激怒了洞中母兽，可怕的咆哮声宣告两人仅有1分20秒的时间逃生。迅速回到平台出发点，选择右边那条道，踢碎巨卵翻过石壁，一路快步冲出山洞，赶在倒计时结束前登上直升机逃命，洞中那只宛如恐龙的巨兽撞破石壁追来，佐藤提醒格瑞森射落断桥上悬吊的车厢，车厢坠下正中巨兽头部，两人这才得以侥幸逃脱。

2-1 绝境之女（Damsel in distress）

直升机发生故障坠入水中，格瑞森与佐藤泅水登岸，下山路上出现一座城市废墟，这座曾经繁华的都市如今已是蛮族匪徒的乐园，萨拉诺将军和崔西卡等人都在这里。注意摧毁空中的电子飞虫群和地面的新闻播报机器人也能获得成就点数。进入城区不久后遇到全身镶满红色爆炸物的自爆兵，消灭他们夺得连枷枪（Flailgun），首次扣动扳机可发射连枷锁住敌人，再次扣动扳机会引爆连枷。经过几番战斗找到崔西卡的逃生舱，周围有不少蛮族匪徒的尸体，看来这位女队长也是个剽悍人物。两人追上且战且走的崔西卡试图说服她一起离开这个星球，但崔西卡根本不相信他们，她不仅拒绝合作，甚至还破坏吊桥迫使两位英雄绕路前进，格瑞森和佐藤干掉转管机炮小Boss和自爆兵后追入怪兽乐园。

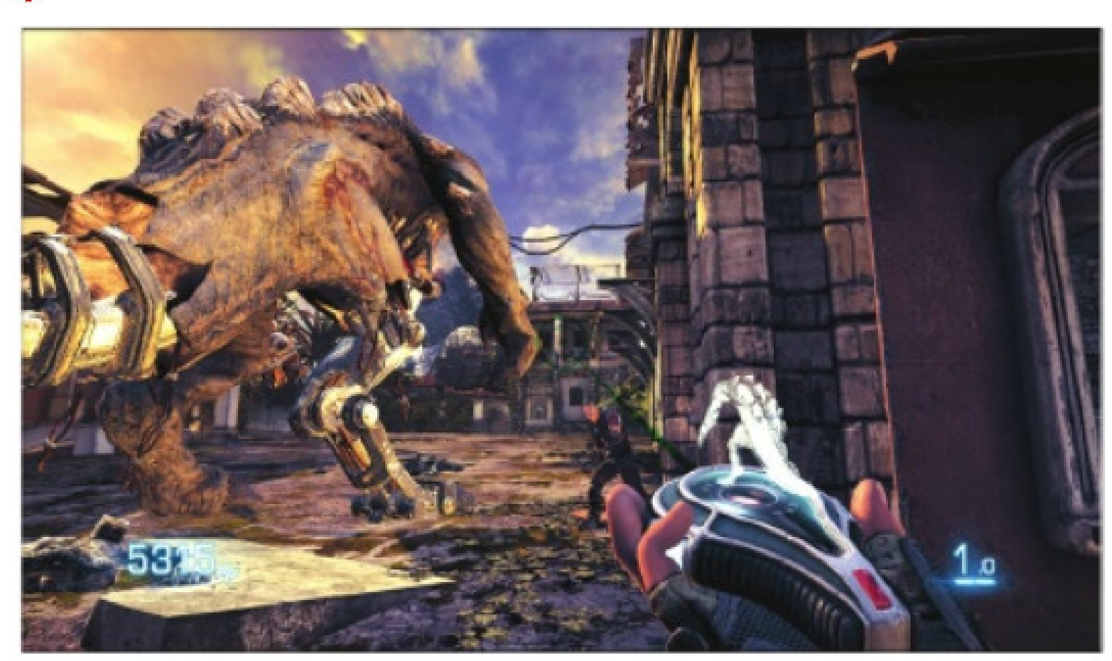
2-2 最糟糕的家庭假日（Worst family fun vacation ever）

怪兽乐园里有许多带电塔楼，利用能量鞭将敌人拖拽触电可得高分。突然，一头鼻孔喷吐机枪弹雨的机械恐龙破墙而出，格瑞森与佐藤及时闪入地下通道逃遁。在工厂车间里两人再度遭到机械恐龙追杀，消灭前后堵截的追兵后格瑞森意外缴获了机械恐龙的遥控器，原来这只机

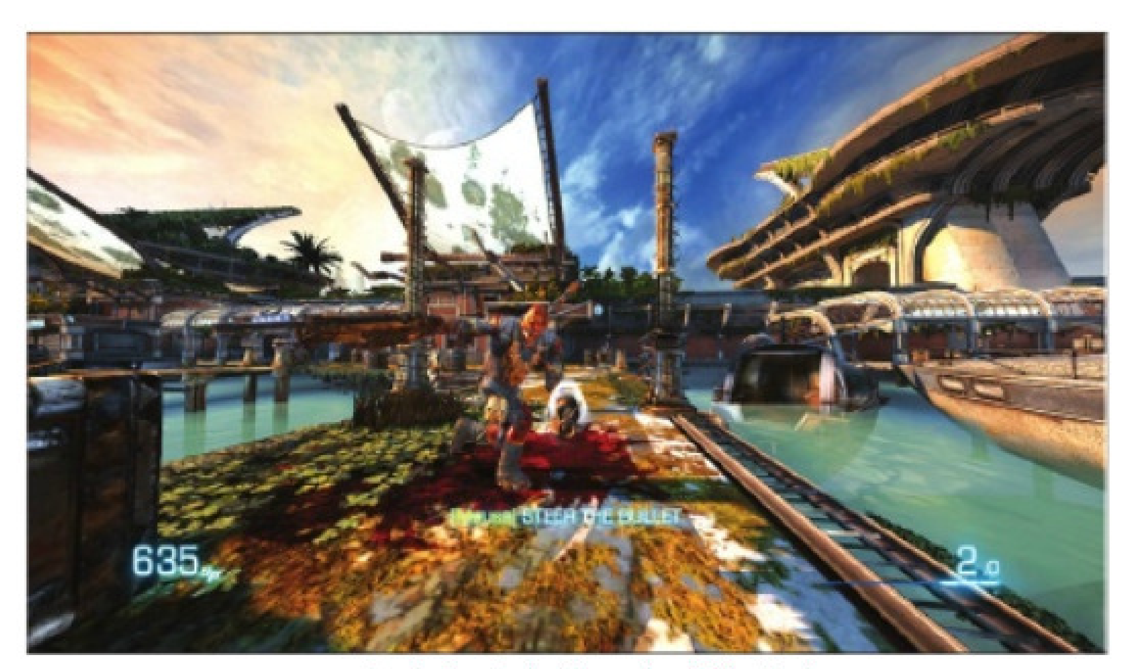
械恐龙是蛮族匪徒们的进攻利器！手持遥控器以绿色光环锁定目标点，按左键可使恐龙鼻中机炮开火，按C键可驱使恐龙破门撞墙。格瑞森驾驭大恐龙破门杀入后院，撞开挡路的公共汽车，进入大院中借助恐龙击退前后出现的多波敌兵和直升机，最后恐龙撞开出口大门落入坑中，格瑞森与佐藤沿吊索滑入地下洞穴深处。

3-1 更多狙击手（One sniper means a dozen）

洞中怪石狰狞，不时有碎岩坠下，洞壁上的输电线闪烁着瘆人弧光。格瑞森与佐藤提心吊胆走过，突然栅栏门外闪过一个身影，两人紧追过去，格瑞森一脚踢开挡路的障碍物，不料却触发山壁崩裂，16秒内整个洞穴就要垮塌，赶紧按空格键疾奔，看见洞口时连击空格键改为高速滑行。前方是一座巨型水坝，格瑞森手腕上的发射器传来崔西卡的声音，她在水坝上被蛮族匪徒包围，正在呼叫最终回声小队的队友前来增援。两人乘升降平台来到水坝上，但见四周一片血肉模糊的狼藉场面，这里应该是另一个帮派的地盘，随后战斗中出现的敌人动作格外迅捷，能量鞭抓不住他们，踢也踢不到，最好的攻击手段是滑踹。前方很快出现敌狙击手，以尖啸者的特殊攻击模式远程击杀狙击手后上前拾起猎头者狙击枪（Head Hunter），前面平台上还有更多狙击手需要解决。狙击枪开枪后，游戏画面会自动切换为子弹视角，弹头飞行末段可通过滑动鼠标调节弹道。注意敌方狙击手会灵活闪避飞来的弹头，因此必须靠末段调节弹道才能命中敌人。子弹视角下按E键可返回正常画面。战斗结束后跟随佐藤进入造船厂，通讯频道里崔西卡仍在呼唤增援，她的弹药几乎耗尽。码头上还有更多敌人，格瑞森用能量鞭放下吊桥，两人穿过港务局，最后从人肉厨房乘电梯上楼。根据信号源指示，崔西卡应该就在楼上，只有她才能找到撤离飞船的停泊位置。



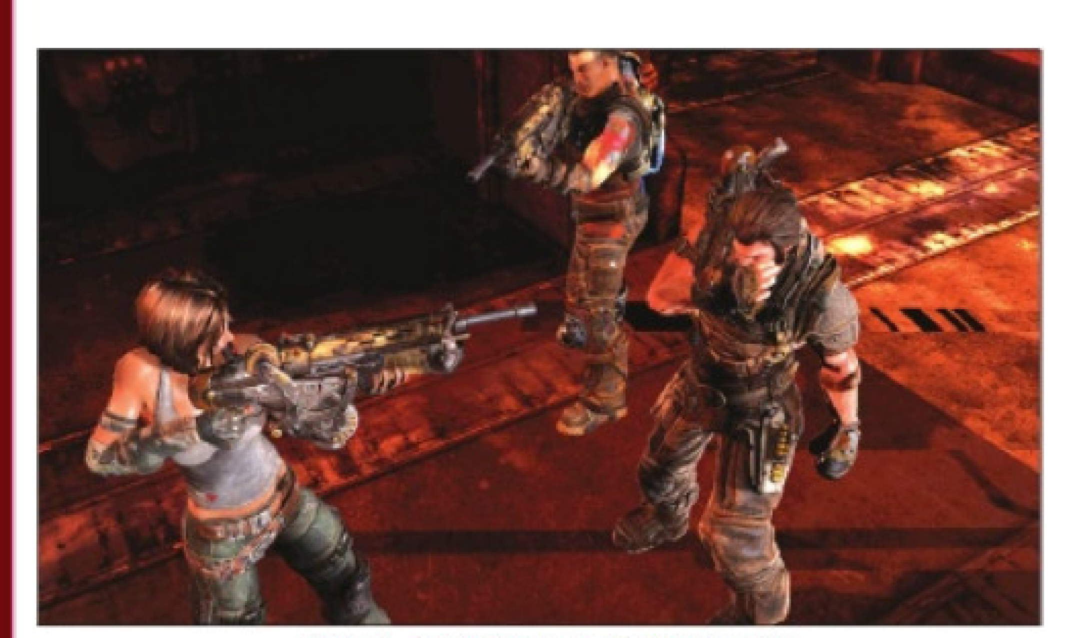
遥控机械恐龙击退院中出现的敌人



可以改变方向的狙击步枪弹头

3-2 混乱水坝（A dam fine mess）

崔西卡不在楼上，有个匪徒手里拿着她的手腕发射器，原来这是一个精心布设的圈套。打发这些鼠辈后，两人从墙上破洞离开，经过吊桥进入电机车间后目睹崔西卡被匪徒们拖走，面对围上来的成群匪徒，格瑞森一路滑踹加飞踢将多人送入高温炉口直达西方极乐世界。清场后两人推开闸门却看见崔西卡赤手空拳将押送自己的匪徒打成猪头，招惹这位猛女果然是匪徒们最大的不幸。雌威大发的崔西卡甚至还赏了格瑞森一记老拳，在她的印象中死亡回声小队只是个滥杀无辜的暴徒团伙，格瑞森耐心说服她同舟共济逃离这个蛮族匪徒的星球，崔西卡迫于形势勉强答应合作。佐藤的精神分裂症状愈发严重，当生化处理器控制心智时他表现得冷酷无情，只有恢复正常后才像个肝胆相照的队友。3人经过花园来到大坝顶部，这里水花四溅电弧乱闪，周围群敌出没。格瑞森扯下头顶电机部件搭桥开路，大坝发电机组因此爆炸崩坏，电机飞轮冲破护栏将3人困在坝边，前后都无路可走，崔西卡领先跳下悬台，格瑞森抓住钢索滑到水面漂浮的铁板上，匪徒们的直升机赶来疯狂扫射，3人抵挡不住落入水中。



崔西卡痛揍格瑞森后举枪对峙

4-1 唯一生路（The only way through）

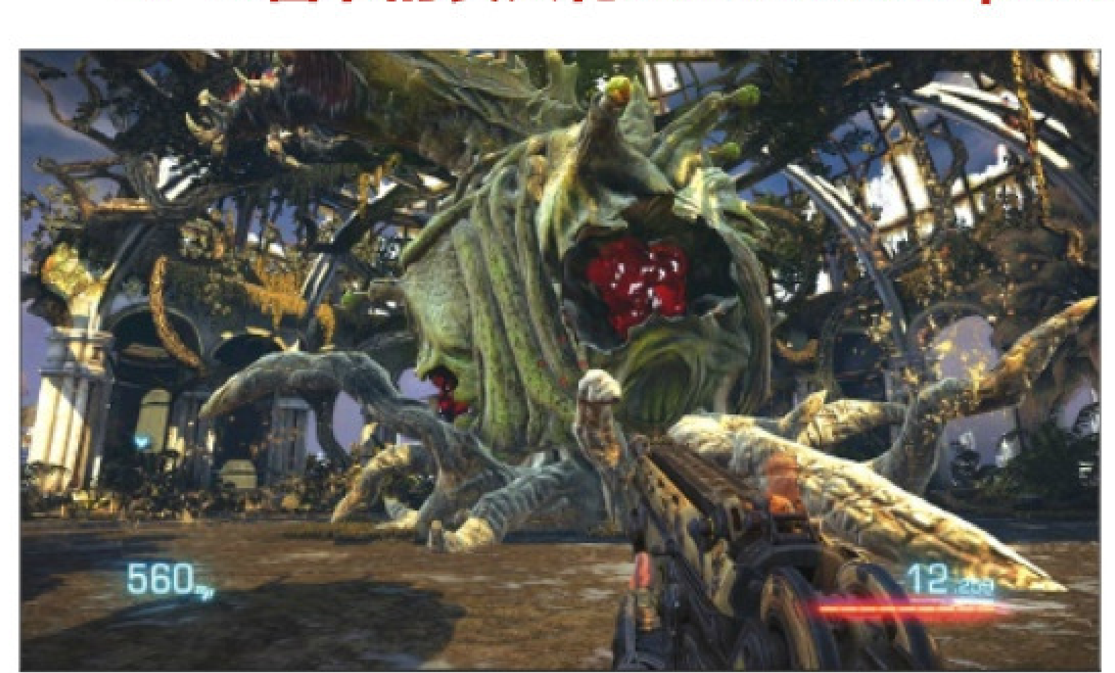
3人上岸后来到长满黄色球体的街道废墟，格瑞森踢倒路牌引发街边楼房连锁崩塌，匪徒们很快闻声赶来，利用能量鞭抓起黄球再踢到敌人头上可使对方暂时无法动弹。穿过倒塌的大楼，在前面街道尽头看见一名匪徒被食人花吞噬，踢开玻璃沿着滑索飞到对岸后终于看见萨拉诺将军的逃生舱，那是他们离开这个世界的唯一生路。佐藤建议格瑞森暂弃前仇与将军合作，崔西卡趁两人谈话之机企图逃走，佐藤将其抓回教训一顿。下坡道尽头被路障挡住，如果15秒内找不到解决方法，崔西卡会回身射落坡顶悬挂的金属球撞开路障。来到酒店前门停机坪，有个小Boss



击杀手持炸弹枪的小Boss

破门而出，这位大哥身披重甲手持炸弹枪（Bouncer），保持横向移动避开他丢来的炸弹，摧毁Boss身后的背囊可破坏其护甲，然后才能将其击倒。打败小Boss后可从地上拾起炸弹枪，发射炸弹同时按住左键不放可让炸弹一直弹跳前进，放开左键即可引爆。

4-2 喜窄的食人花（Maneaters prefer tight spots）


打烂Boss根部的巨瘤才能阻止它回血

在破败的酒店走廊上，佐藤随手开枪击破地上的黄色瘤球，却不慎吸入爆散的毒雾后狂性大发，居然和崔西卡扭打起来，看来这种植物能迷人心智。前面遇上匪徒后，格瑞森射爆敌人身边的瘤球，对方果然开始自相残杀。佐藤钻洞进入大厅开门，栅栏门开后远处传来他的呼救声，格瑞森和崔西卡冲上楼看见一株巨大的食人植物吞下佐藤后溜之大吉，格瑞森正在气急败坏之际却收到佐藤从怪物肚子里发来的信号，两人跟随信号追到植物园内，四周全是食人花和仙人掌，正是达成特殊击杀效果的黄金地段，如果不慎被食人花叼住可连点E键挣脱。后花园中央的空地上有一株怪异植物，靠近后刚才吞噬佐藤的食人怪物破土而出。先随便攻击打掉Boss血槽，注意躲避飞来的黄色爆蛋和触手攻击，紧接着Boss根部出现5个红色巨瘤，必须先摧毁它们才能使Boss掉血，重复两三轮后断掉根部的Boss攀上墙头，身体上部又出现5处可以回血的根须丛，打掉根须后才能掉血，如此反复直到Boss爆炸。后花园周边有很多弹药箱，如被Boss咬住可及时连点E键挣脱。干掉食人植物Boss后，格瑞森与崔西卡跳入地洞搜寻佐藤。

4-3 摇摇欲坠（Itchin' to crumble）

在地洞深处的骷髅堆里找到佐藤后三人重新上路，从崔西卡口中格瑞森得知萨拉诺将军曾将此地当作回声小队的实战训练场，崔西卡来过这里，因此对周围地形相当熟悉。他们荡过绝壁来到坍塌的楼群中，这里到处是倾倒的残垣断壁，与匪徒们战斗产生的震动使本来就破败的建筑物摇摇欲坠。三人杀退群敌后赶在大坍塌前冲入电梯舱中，缓缓上升的电梯速度实在太慢，格瑞森索性抬枪扫射电梯井外的燃料罐，剧烈的连锁爆炸将电梯舱抛出楼外落到远处废墟中。

5-1 固若金汤（Crash resistant）

三位钢筋铁骨的英雄从摔变形的电梯舱中挣扎爬出，崔西卡记起附近似乎有快轨列车，佐藤扫描后也发现不远处的确有一辆快轨列车。抵达列车站台上又是一番激战，又是小Boss又是直升机，打了好半天崔西卡才把列车门弄开。上车后没开多远车厢外出现几只张牙舞爪的人形怪物，崔西卡介绍称这是完全变异的焚火帮匪徒，他们比此前遇到的骷髅帮匪徒更可怕。佐藤询问这些家伙是否会砸破车厢突入车内，崔西卡让他放心，列车外壳是坚固的防弹材料，话音未落车厢从断桥上轰然坠下，三人再次被打落尘埃。

5-2 如何解决（How do we solve that）

焚火帮匪徒果然实力超强，这些家伙即便赤手空拳也能轻松打倒全副武装的骷髅帮匪徒，崔西卡告知他们身体上的黄色变异孢囊是致命弱点，下车后三人在院中经过一番苦战才消灭了围上来的焚火帮匪徒。前面屋中闸门出了故障，时开时合，格瑞森看准时机一个滑踹穿过去，刚为队友打开门又陷入焚火帮匪徒的疯狂伏击，此时骷髅帮匪徒也驾着直升机赶来凑热闹。皮粗肉糙的焚火帮匪徒近战中相当难缠，利用地形消灭他们是最好的办法，比如踹到铁刺网上，或一脚踢到高台下。大厅走廊尽头爬出一只超级变种人，这个小Boss刀枪不入，使用大威力武器顶多能将它打



将敌人踢到仙人掌上是最省力的秒杀

晕片刻，但要伤血却是妄想。看到不远处坠落的骷髅帮直升机仍在转动旋翼，格瑞森灵机一动，打晕它后几轮滑踹把这位大哥送进直升机旋翼中绞成肉酱。继续前进目睹不远处的大楼倒塌，看来有某种巨大物体在地下活动。

5-3 全都心烦意乱（I see we're all a bit upset）

3人乘坐的电梯突然半途卡住，格瑞森踹开电梯门，借助藤蔓爬到高楼废墟中。沿途与崔西卡谈话了解到，如果萨拉诺将军死亡将无法召来星际飞船逃离这个星球。远处大楼顶部，萨拉诺将军的逃生舱正遭到骷髅帮匪徒攻击，看来将军还活着。走在最前面的崔西卡不慎踩空落到楼下摔晕，佐藤劝格瑞森别救她，因为他们已经不需要崔西卡了，格瑞森拒绝见死不救，恼怒的佐藤又出现人格分裂症状，他脑中的生化处理器接管躯体后警告格瑞森不要妄图杀死萨拉诺将军，因为将军是他们逃离这个星球的唯一希望，说完话佐藤独自离去。格瑞森下楼欲救崔西卡，其实崔西卡并未摔晕，她偷听到佐藤与格瑞森的对话，对格瑞森企图谋杀自己的上司备感愤怒。格瑞森说出死亡回声小队堕落为海盗的缘由，一边是受人尊敬的将军大人，一边是臭名昭著的星际海盗，格瑞森的话显得很没有说服力。但当提到刺杀新闻记者诺瓦克时，崔西卡却神情大变，原来诺瓦克是她的父亲，根据联邦政府的官方声明，诺瓦克死于分裂主义分子之手，谁也不知道他竟然被萨拉诺将军下令暗杀。崔西卡对将军的信任渐渐动摇，她准备去当面质问萨拉诺，如果这一切都是谎言，她发誓要亲手杀掉格瑞森。在狭窄的楼梯井中，格瑞森不慎落入下水道，崔西卡跳下来与他一同穿过满是血污和尸体的排水沟。来到污水处理池后，一个超级变种人从后面张牙舞爪扑出，但这个倒霉蛋却被头上接连落下的钢管砸晕掉入池中丧命。格瑞森用能量鞭拉下墙上的电机砸塌天桥找到出口，钻出排水沟后再次迎战炸弹枪小Boss，打爆对方身后红色背囊才能摧毁护甲。

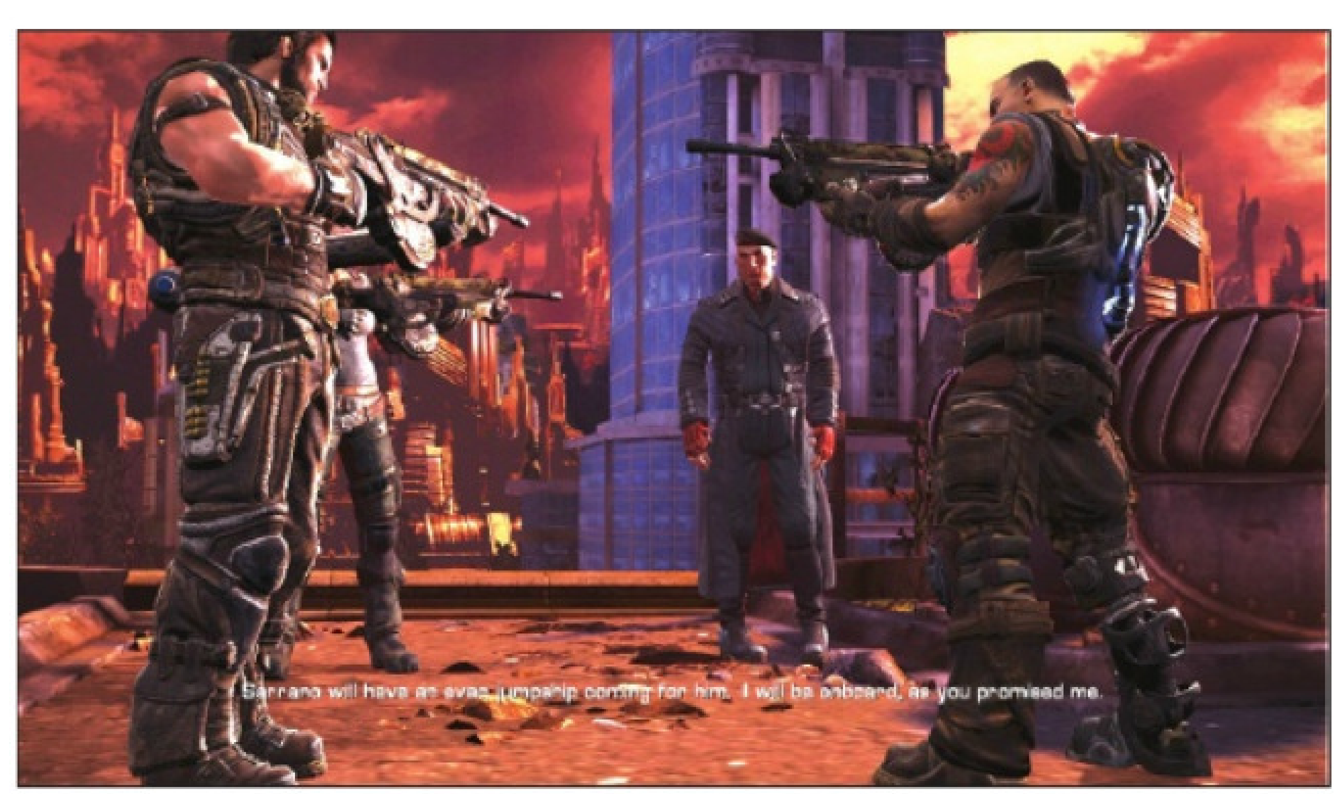


崔西卡对格瑞森可是一点不客气



恐龙巨兽的弱点在其后颈

来到街道上迎战更多匪徒，突然间大地震颤飞沙走石，水泥路面下伸出一条巨大无比的尾巴，格瑞森定睛一看居然是自己在山洞中见过的那只恐龙巨兽！这只怪兽穷追不舍难道是为了报毁卵之仇？果然，巨兽发现格瑞森后更加狂暴，千钧一发之际两人跃入电梯来到楼顶。楼顶上佐藤正在和骷髅帮的匪徒们激战，崔西卡夺取直升机后由格瑞森操纵机载转管炮掩护佐藤，楼顶敌人多如蝼蚁，空中不时有敌机出现，要保住将军必须尽快阻止猛撞大楼的恐龙巨兽，当飞机绕到巨兽身后时瞄准它后颈上的红色区域扫射，循环两三轮后，巨兽一口咬住楼顶的逃生舱，萨拉诺在佐藤帮助下逃脱，启动自毁装置的逃生舱在巨兽嘴里爆炸，巨兽负痛钻地遁走。萨拉诺将军不愧为一代奸雄，仇人相见依然面不改色，他告诉众人自己此行的任务是引爆基因炸弹清除斯特吉亚行星上的所有生物，现在离炸弹爆炸仅剩两小时，如果要保命大家必须先跟他去尤利西斯号战舰坠毁地点拆除基因炸弹。格瑞森满怀愤恨想要手刃仇人，但佐藤举枪威逼他不得轻举妄动，生化处理器通过分析判定保护将军才是唯一生路，半人半机器的佐藤只能按分析结果行事。一心想找到杀父仇人的崔西卡也端枪加入对峙局面，对答质问中萨拉诺将军露了马脚，他冷不防将崔西卡推下楼顶，还大言不惭地说自己帮格瑞森解决了一个心腹大患，因为当年杀死崔西卡父亲的正是格瑞森等人。



萨拉诺将军面对枪口从容不迫

6-1 老爸来救你（Daddy'll get you out）

迫于形势所逼，格瑞森只能选择与萨拉诺将军合作。此时楼外电磁风暴大作，一架骷髅帮的直升机坠毁，看来根本无法在户外行走。萨拉诺将军建议走地下通道前往尤利西斯号战舰坠毁地点，下楼途中随处可见电磁风暴辐射，将敌人踢入辐射区可达成新的击杀特效。楼底大厅中一场混战后，格瑞森按动开关召来电梯，不料电梯里却迎面杀出两个小Boss，干掉其中一个可获得穿透者（Penetrator）钻头枪。缓步通过充满电磁辐射的残破坑道，3人最终登上通向地底的电梯。

6-2 厄运临头（Bad trouble a knockin'）

地下世界里居然有座巨大的监狱要塞，萨拉诺将军透露这是联邦政府的杰作，这里的犯人是最好的劳役苦力，上面城市中产生的垃圾排放到这里变为有毒污水。格瑞森想蹬开朽坏的铁门，不料整个升降电梯却落入污水中，3人蹚水上岸后遭到焚火帮匪徒袭击。格瑞森注意到附近出现了一种新的绿色变异怪，随后萨拉诺将军被门内扑出的匪徒抱住一同滚落坑底，格瑞森与佐藤乘滑板车从对面绕道去救萨拉诺，路上恢复正常神智的佐藤赞扬格瑞森为正义而战的勇气，他们回想起当年刺杀诺瓦克时在办公室外保护的那名女孩就是崔西卡。干掉四周高处盘踞的敌狙击手后，两人救出萨拉诺继续前进。乘坐升降平台来到巨大的排污沟边，格瑞森使用能量鞭拉下垮塌的铁桥，当他荡过断桥时看见焚火帮匪徒被刚才看见的绿色怪物追赶，格瑞森开枪打死一只绿色怪物，那怪物死后溅出的酸液竟然能腐蚀岩石！启动升降机后，绿色怪物们扑出涌向头上的传动齿轮，如果让它们弄坏齿轮升降机会坠入深谷，3人连忙开火拦截层出不穷的绿色怪物，到顶后12秒内狂奔冲出徐徐关闭的大门。格瑞森一脚踹开通向外面的大门，眼前山谷中赫然出现坠毁的尤利西斯号战舰。


巨大的地下监狱



阻击靠近传动齿轮的酸液怪



黄金右脚的风暴

《子弹风暴》的战斗风格难免让人想起《战争机器》，一伙肌肉男脚穿大皮靴肩扛重型机枪，在丑陋邪恶的怪物堆里冲进杀出之余谈笑风生。《子弹风暴》与同类成名大作相比显得动感十足，这要归功于画龙点睛的特殊击杀效果设定，此前斩妖除魔的战斗中玩家顶多能踩烂倒地不起的怪物过过瘾，但现在居然能把敌人当成皮球在空中扯来踢去，踢到钢筋尖刺上挂成肉串，踢到深渊里让它们粉身碎骨，踢到裸露电线上现场观摩高压烧烤，听着怪物临死的惨嚎，眼看又一笔SP点数入账，这种感觉肯定比打光半个弹匣才放倒一名敌人要爽得多。格瑞森同学那张小脸酷似前些日子走红好莱坞的金刚狼大哥，但人家不光长得超凡脱俗，那只黄金右脚也几乎能横扫整个斯特吉亚行星，踢人踹桶开门过关样样用得上，如果不是枪械射击也是构成某些特殊击杀效果的必要条件，如果不是Boss们都不怕踢踹，这款游戏真可以改名叫“铁脚风暴”了。游戏中各种枪械也凸显制作人员别出心裁的巧妙构思，每种武器的普通攻击和特殊攻击模式都有五花八门的独特效用，例如可以弹跳滚动的炸弹枪，能改变方向的狙击弹，可发射远程纵火弹的左轮手枪，只可惜本作中它们不幸被能量鞭和铁脚的万丈光芒盖得无法出头。



这款游戏的瑕疵主要有两点，一是人物贴图不够精细，拉近视角细看轮廓多少有些模糊，远不如场景饰物做得好，后期处理生成的物体表面光影效果也不够理想；另一个问题是在复杂地形中使用下滑踹很容易卡位，有时滑进乱石丛中无法出来，只能从上一存盘点重新开始。NPC队友也经常会卡住，未跟上主角进入特定地点将导致剧情脚本无法激活，结果主角前进到某点后就成了找不到出路的无头苍蝇，这个错误非常令人烦恼，只有从当前章节开头重新开始才能彻底解决。这些小问题应该都不是虚幻引擎本身固有的缺陷，由此看来制作公司的技术实力尚有待提高。

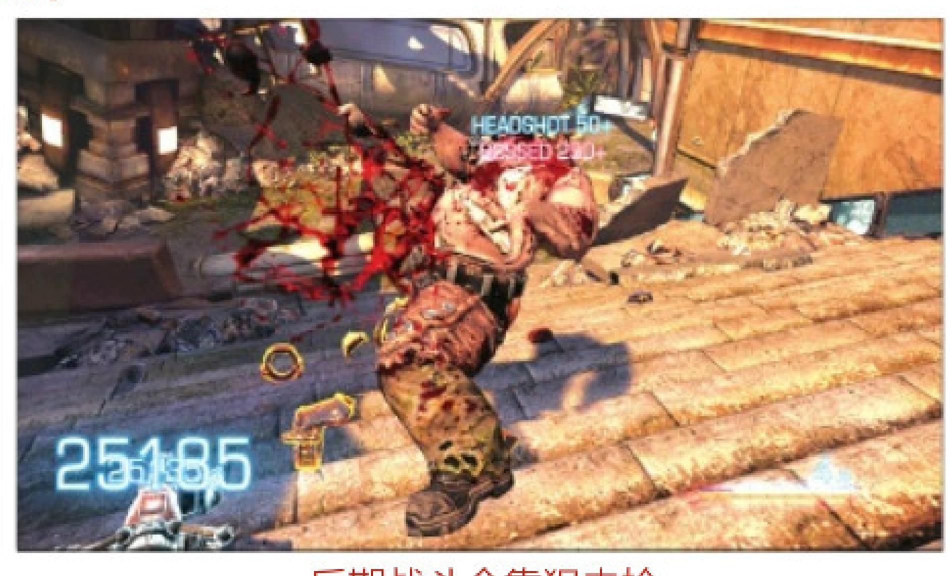
6-3 当他们是死人（Ponderin' them bodies）

3人借助旁边的滑索降入谷中，接近战舰后在废墟中与焚火帮匪徒遭遇，周围有大量钢筋刺丛，正适合将匪徒们做成叉烧肉串。进入战舰后跟随萨拉诺将军穿过电机室和引擎舱，电机室里有多处带电障碍，格瑞森必须用能量鞭关闭电机核心才能安全通过。引擎舱中有一段路弥漫着大量可燃爆炸气体，此时不能开枪，只能用能量鞭杀敌。找到巨大的DNA炸弹后，格瑞森按照萨拉诺的指示逐步按动开关并输入密码，完成后控制台上红光闪烁，控制室里萨拉诺爆发出一阵得意的奸笑，原来这家伙居然骗格瑞森启动了炸弹。奸计得逞后萨拉诺逃之夭夭，格瑞森与佐藤爬进维修通道绕了一圈后又回到炸弹室，眼看身陷绝境性命不保，旁边锁死的舱门却突然被撞开，走进来的居然是崔西卡，她居然还活着！


眼前出现坠毁的尤利西斯号战舰

7-1 不等我们就走（That thing is leaving without us）

崔西卡带着格瑞森和佐藤逃出战舰，路上佐藤愧疚地表示自己将与崔西卡并肩战斗。来到空港后敌人数量更多，小Boss也层出不穷，佐藤与崔西卡走楼下，格瑞森走楼上，两路人马交替推进。几番苦战后经过货仓时外面地动山摇，萨拉诺将军召唤的撤离飞船即将起飞，此时开始2分钟倒计时，格瑞森一路滑跑狂奔，突破沿途敌人层层封锁，赶在时间结束前抵达起飞场地。远远看见萨拉诺将军登上飞船底部舷梯，格瑞森竭尽全力冲到飞船底部，甩出能量鞭扯开底部舷梯盖，3人成功跳上飞船。



后期战斗全靠狙击枪

7-2 我不鸟你（I don't hold you accountable）

萨拉诺将军觉察到格瑞森等人登船，他派出自己的王牌部队——重装回声（Heavy Echo）小队阻挡英雄们，这种装备了重型护甲的敌人比焚火帮匪徒更耐打。


与重装回声小队的激战

前面的密码门被锁死，格瑞森垫脚让崔西卡爬入维修通道过去开门，但佐藤猜到崔西卡会先去杀萨拉诺将军，果然崔西卡一去不回。佐藤用机械臂短路控制台打开密码门，经过货舱里的转管炮大混战后，两人冲入驾驶舱目睹崔西卡正用枪逼问萨拉诺谁才是她的杀父仇人，老奸巨猾的萨拉诺把凶手罪名推到格瑞森头上，格瑞森坦率承认自己当年误杀好人，他希望铲除萨拉诺以弥补自己的过失，也算是给无数冤魂一个交代。萨拉诺趁人不备突然发射能量鞭控制了佐藤，佐藤击晕崔西卡后又扼住格瑞森的脖子，格瑞森拼命挣扎（连点E键），经过一番搏斗佐藤终于战胜生化处理器重新获得躯体控制权，他转身与萨拉诺扭打起来。格瑞森艰难地向地上的步枪爬去，萨拉诺打倒佐藤后走过来要对格瑞森下毒手，危急时刻佐藤扑过来替格瑞森挡住致命子弹。萨拉诺手中的枪没了子弹，他惊慌失措地逃到隐蔽处抛来燃料罐，格瑞森用能量鞭缠住头顶上的燃料罐扔到将军藏身处，开枪射爆后将其崩飞到钢刺上挂住。当佐藤和崔西卡挣扎爬起时，重装回声小队赶到控制住场面，但谁也没料到心狠手辣的萨拉诺扳下发射闸将格瑞森、崔西卡和重装回声小队全部抛回斯特吉亚行星等死。

格瑞森与崔西卡落地后发现自己又回到了尤利西斯号战舰坠毁的谷地，那枚巨型炸弹眼看就要爆炸，难道两人就要丧命于此？绝望中格瑞森突然想到尤利西斯号上还有一个完好的逃生舱，也许利用它可以飞出大气层保住性命。两人朝着这唯一的求生希望飞奔，前面突然出现重装回声小队的人，原来他们也想到了这个办法。两人杀开一条血路冲入战舰，赶在倒计时50秒内跑到逃生舱发射室。格瑞森打倒企图抢船逃跑的重装回声小队士兵，等崔西卡跳入逃生舱后立即发射升空。下面都市废墟中各派匪帮仍在相互厮杀，准时起爆的DNA炸弹瞬间洗涤了行星表面的所有生物，包括那只可怕的恐龙巨兽也在冲击波中灰飞烟灭。死里逃生的格瑞森想起自己失去的战友们唏嘘不已，崔西卡原谅了格瑞森过去的罪行，他们将联手继续追杀萨拉诺这个恶棍。另一方面，萨拉诺将军命令手下救活了佐藤，在他眼中这位半人半机械的生化勇士还有利用价值。显然，正义与邪恶的战斗仍未结束……



《回到未来》

乘坐时间机器的奇妙旅行

■辽宁　枫红一刀流

为什么要玩这款游戏

《回到未来》是成功的科幻喜剧片系列电影，马提和布朗博士驾驶着时间机器穿梭于过去和未来，改变着历史，影响着未来。它告诉人们，未来其实就掌握在自己的手中。现在这部游戏《回到未来》就是由这个系列电影改编的，从中我们能看到一些和电影相同的桥段。只是，这次穿越的时间不是未来的2015年，也不是过去的1955年，而是电影中没有的1931年。在这里马提将遇到自己的爷爷，还有年青时代的布朗博士，他必须将身陷囹圄的老布朗在被匪徒枪杀之前解救出来——这是游戏首发第一章的情节，虽然与电影剧情关联不大，但在人物刻画上还是借鉴了电影中的设定。而在游戏第一章之后发布的第二章里，马提又回到了1986年，发现山谷市已经被基德的黑帮势力所控制，曾经是老爸手下败将的毕夫也变得强悍起来，老爸乔治成了轮椅里的废人，妈妈洛林终日以泪洗面，姐姐哥哥背井离乡谋求活路，一家人生活在难以摆脱的阴霾里。马提必须返回到1931年，找出基德势力坐大的缘由，修正历史改变现在。在这次的时间穿越中，不但会和青年时代的布朗、马提的爷爷亚瑟相遇，还会遇到警官帕克、歌星翠克茜等新角色。并且在马提的干预下，爷爷亚瑟和青年布朗还会和某位女角色产生情愫，而这些又会对未来产生什么样的影响，就只有期待即将发布的游戏第三章来揭晓答案了。

本游戏虽然源自电影，但剧情完全原创，可以给玩家带来新鲜的体验。而对于喜欢此系列电影的朋友，也不妨玩玩这部全新创作的冒险解谜游戏，可以让你体验到一次奇妙的时间旅行。

精品　总评 8.0

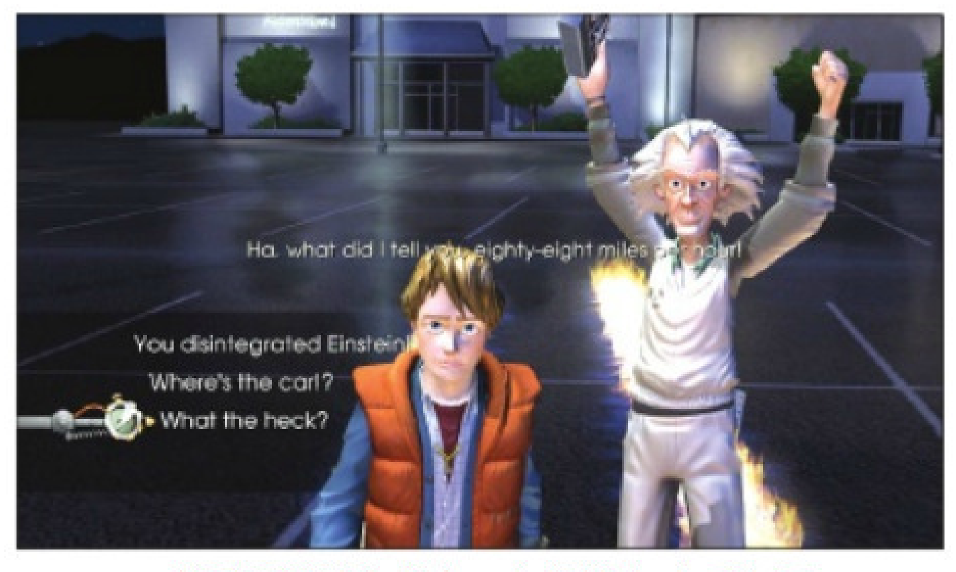
制作	Telltale Games
发行	Telltale Games
类型	冒险
语种	英文
游戏性 Gameplay	7.8
上手精通 Difficulty	7.8
画面 Graphics	8.3
音效 Sound	8.5
创新 Creativity	7.0
剧情 Story	8.5



第一章（Episode 1）

1.时间机器

马提接到布朗博士的电话，要他在午夜1时15分赶到山谷市的双松商场碰面。马提准时赴约，使用摄影机记录博士进行的实验，博士将小狗爱因斯坦赶进了改造的迪罗里安跑车，然后利用遥控器操纵跑车在广场上疾驶，跑车在即将撞到两人的时候消失得无影无踪，地上留下两道燃烧的轮胎痕迹。



时间机器测试成功，布朗博士欢呼雀跃

惊愕的马提连忙问博士是怎么回事，博士叫他不必担心，爱因斯坦和跑车并没有分解掉，他用跑车制造了一台时髦的时间机器，爱因斯坦是世界上第一只穿越时间的狗，它将在未来旅行一分钟的时间。

可是，让人担心的事情发生了，跑车和爱因斯坦并没有按时归来，博士说可能出现一个小小的失误，让马提去拿他的笔记本。马提走到厢式货车旁边，从工具箱里拿到笔记本交给博士。博士在翻阅笔记的时候说，这本笔记是他30年来的研究心得，如果落到坏人手里后果不堪设想。就在这时天空中电闪雷鸣，博士的脸上现出呆怔的表情，说自己犯了可怕的错误，身体开始变得透明模糊，朝马提说了声“抱歉”便消失掉了。马提朝空中呼喊着博士，再没有丝毫的回应。

2.博士的笔记

马提从睡梦中醒惊，意识到博士离开他已经有几个月的时间了，望着桌上博士的照片，心情仍然无法摆脱那种沮丧和忧郁。妈妈安慰了他一番，说爸爸正在博士的家里等着他哩。

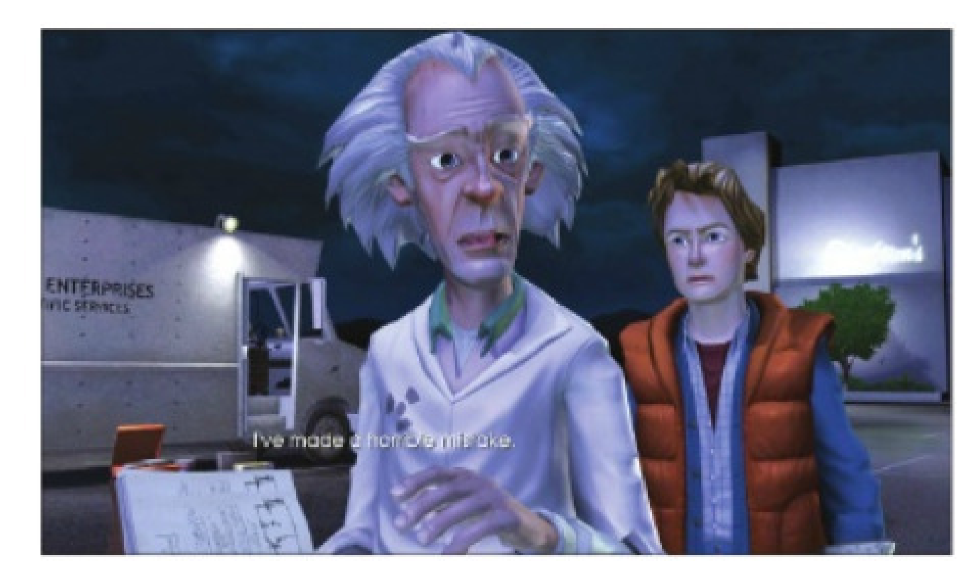
跑到博士的实验室，见到一群人正在那里翻检东西，爸爸说市里准备征用这块地来兴建新的停车场，现在对博士家里的东西进行拍卖。无赖毕夫在摆弄博士30年前发明的心灵感应仪，嘲笑马提是不是来找疯子博士藏的宝藏来了。

马提在实验室里游览着，一切是那样的熟悉，只是这些东西马上就要被拍卖掉了。在里间的桌上看到博士在1955年制作的山谷市模型，发现博士的那本笔记就放在法院建筑模型里，正要拿取却被毕夫一把夺去，无论如何也不能说服他出让这只模型，抢夺中毕夫也发现了那本笔记，更是不肯罢手。

回到外间找到自己的吉他，先将扩音器的电源接通，再将音量调到中等，然后在道具栏里装备吉他，对着扩音器使用。马提准备弹奏的时候，毕夫过来打断他，放下模型一把抢过吉他，老爸乔治劝他将吉他还给马提。毕夫抱着模型悻悻离开，马提试着弹奏了一下吉他，扩音器里发出的冲击波将自己震了个趔趄。和爸爸交谈，说自己能够自己应付毕夫，爸爸欣慰地同意了他的请求。


毕夫抢过马提的吉它准备弹奏

马提再次拿起吉他准备弹奏，毕夫仍旧过来抢夺，这回乔治踱到了屋外不再干预。马提将扩音器的音量调到最大，当毕夫开始弹奏吉他时，被扩音器发出的强大冲击波给震飞了，坐在架子前昏迷过去，马提趁机打开地上的法院模型拿回了博士的那本研究笔记。



布朗博士发现自己犯了一个可怕的错误

3.埃德娜夫人

睹物思人，马提正翻看着笔记想念博士，这时屋外传来汽车戛然而止的声音。来到屋外，发现那辆博士改造的迪罗里安跑车已经回来了。打开车门见到安然无恙的爱因斯坦，它活蹦乱跳地离开跑车。马提坐到车里，拾起一只女式高跟鞋和一部录音机，这只鞋子显然不是博士的，可能是从某个时空维度带过来的吧。启动录音机听到博士的留言，得知他现在困在过去的某个时间里，需要马提驾驶时间机器去解救。博士提示根据操作面板最后一次的穿越时间就能知道他所在的时代了，不过在马提一番鼓捣之后，面板却不能正常显示时间了，只好另想办法。对了，利用那只鞋子的线索或许能找到他所处的年代。

离开跑车，将身上那只女式高跟鞋给爱因斯坦嗅了一下，跟着它找到埃德娜夫人的家。马提上前按了门铃，埃德娜从窗户探出头来，举着喇叭朝他高声咆哮，让他赶紧离开这里。马提说有东西要给她，然后举起那只高跟鞋给她看，她才给开了大门。

进到埃德娜夫人的公寓将鞋子交给她，她说这是很多年前弄丢的，为了犒赏马提，她蹒跚地走到厨房煮水泡茶，却忘了点火，然后



暴躁的埃德娜夫人朝着楼下的马提大吼大叫

坐到窗前举着扩音喇叭朝街上玩耍的孩子们大喊大叫，看来她很讨厌孩子。马提上前和埃德娜聊天，得知她是在当年地下酒吧失火的那天丢失的鞋子，现在那个地方已经改作音像店了。

借用夫人的望远镜了望街对面的音像店，看到毕夫正兴冲冲地拿着一盘录像带离开，在音像店大门旁有块铭牌，上面写着重建于1932年2月，现在马提需要的是那场大火发生的确切日期。

夫人的房间里堆积着她多年来收藏的报纸和文件，或许从它们那里能得到答案，只是夫人不允许马提触碰她的那些宝贝。拧开旁边暖气的放风阀，嗞嗞的响声让夫人以为是水壶开了，慢慢地挪进厨房照料水壶，趁这个时候马提过去翻阅报纸，得知在大火发生的两周后，有位叫卡尔的流浪汉被歹徒杀害了，那流浪汉的照片赫然就是布朗博士！遇害时间是1931年6月14日。

慌乱中将报纸搞得乱七八糟，愤怒的埃德娜夫人将马提赶出了公寓。现在得马上赶去拯救布朗博士，返回迪罗里安跑车那里遇到老爸乔治，马提骗老爸说要去参加学校的聚会，老爸明知他在说谎却露出宽容的笑容，没有丝毫责备。

4.美丽女记者

和爱因斯坦进到车里，开启时间流量容器，将时间定在1931年6月13日，也就是布朗博士遇害的前一天，然后沿着公路将时速开到88公里/小时，实现时间跳跃。穿越后正赶上警匪追逐枪战，摆脱了两边人马将跑车藏在广告牌后面，进到山谷市的时候天色已经放亮。

在大街上遇到一位美丽的女记者，她向马提采访有关地下酒馆失火的事情，她手中的报纸显示，布朗作为纵火嫌犯被警察局逮捕了，原来那间地下酒馆是匪徒们的栖居地，他们正在纵欢豪饮的时候，博士冲进去放了一把火。马提向她解释，卡尔不是坏人，他是为了解决那些匪徒才来到这里的。

当女记者询问他名字的时候，回答叫“哈里·卡拉汉”（Harry Callahan），而女记者介绍自己叫埃德娜，马提听了一怔，想不到如此美艳动人的女子将来会变成那么的古怪暴躁。爱因斯坦显然不太喜欢埃德娜，朝她扑了过去，马提连忙喝止它。埃德娜说这只狗之前曾经攻击过她，劝马提给它栓上狗链。

5.青年布朗

来到警察局外，透过窗户栏杆见到被羁押的布朗博士，他并不急于出狱，说他的纵火嫌疑已经撇清，明天就是释放他的日子了。马提将手上那张15号的报纸给他看过，博士知道他将在明天的法院石阶上被匪徒枪杀，为此他得赶快逃出监牢。

据博士说，他曾发明过火箭动力的钻孔机，现在那个17岁的自己，在几个月前递交了火箭动力钻孔机的发明专利申请，一直没有得到官方的答复，便终止了这方面的研究。现在那种钻孔机的样本已经接近完成了，马提需要找到年轻时代的布朗完成它。

进到浓汤小厨餐馆准备打电话，桌边坐着一个文质彬彬的青年人，这时两名气势汹汹的家伙闯进店来，呵斥那名喝汤的青年人，这时马提知道那个唯唯诺诺的青年人就是自己的爷爷亚瑟，而凶巴巴的酷似毕夫的家伙则是他的老板基德。亚瑟被老板基德抢下了帽子，乖顺地返回办公室。等他们离开餐馆，马提过去打电话询问，得知年轻的布朗是在法院工作的职员。

前往法院大楼，刚推开大门就撞到一位青年，他怀里的文件散落一地，马提连忙帮忙拾取。这个家伙正是青年时代的布朗。他收集起文件往附近的办公室走，马提追上去与之攀谈，介绍自己是来自华盛顿专利局的，需要钻孔机的成品来审核专利申请。布朗却不承认自己在搞科学



没想到年青时代的埃德娜竟然如此的温柔漂亮



爱因斯坦朝埃德娜扑了过去，吓得她花容失色



在法院外面遇到年青时代的布朗

发明，并且他会一直工作到晚上10点，根本没有时间来搞其他的事情，希望马提不要来烦他。

在布朗行走的时候，嘴里边喃喃自语，马提用身上的录音机将他的零言碎语录下来，然后到警察局的窗外播给博士听，得知青年时代的布朗正被伊凡诺沃谜题所困扰，博士将问题的答案告诉给马提。马提回去将答案说给青年时代的布朗听，他听完心里豁然开朗，困惑他一周的难题迎刃而解，他开始接受马提这位“新”朋友了，并答应动手制作那只接近完成的火箭动力钻孔机，只是时间有些紧迫，他缺少产生动力的燃料，一些高纯度的酒精，现在搞这东西特别困难，尤其在地下酒馆被烧掉以后。在他手上还有一张传票需要送达，在此之前不能离开岗位。马提答应帮他递送传票，并搞到高纯度的酒精。接过传票，发现是送给自己的爷爷亚瑟的。

就在这时，两人看到那个粗暴嚣张的基德从理发店走了出来，坐在店前的椅子上悠然自得地吃起了花生。



望着美丽的埃德娜，青年布朗语无伦次起来

6.酒精饮料

进到浓汤小厨餐馆，青年布朗会跟随进来，这时有个家伙正往后厨送“特别汤汁”，把几只木桶放到了货架上，厨师趁人不注意走到墙边敲了几下水管，升降平台将货架上的木桶送到了地下室，那些木桶里装的是什么东西呢？想必就是稀缺的酒精饮料吧！

走到餐厅的末端，尝试打开厨房的门，怎奈被里面的几张桌面给顶住了，于是找旁边的年青布朗说话，请他帮忙将门后的桌面推到案板的旁边。马提踱回前门，闻听那边布朗喊了一声“有了”（Eureka）！便和厨师谈话，要他给一点免费的汤水喝，并且要求加一些特别的调料。厨师会推开货架，从后面的柜子上拿调料，然后转身去调制汤水，这时马提走到墙边敲了几下水管，地下的暗门打开，货架倾倒了过去，上面的几只木桶滚到了案板上，和那些盛有普通汤水的桶混在了一起。

这时女记者埃德娜步入餐馆，向厨师要一桶汤水，厨师将一只装有“特别汤汁”的木桶送给了她。跟着她离开餐馆，通过交谈得知埃德娜是“保持清醒”社团的创始人，她正在进行免费送汤的公益活动，希望那些喜欢酗酒的人们能远离酒精保持冷静和清醒。她的社团从前经常在浓汤小厨餐馆的地窖举行集会，但自从那场大火烧掉地下酒馆之后，基德控制了餐馆，让他们没有地方集会。马提于是告诉她，布朗的家可以用作集会地点，并愿意协助她送汤，选择送汤的对象是“保持清醒”社团，埃德娜欣然同意。

布朗得知自己的家将成为社团的集会地点时，牢骚满腹很不情愿，马提解释说可以利用这个机会，让埃德娜将那只装有“特别汤汁”的木桶送到家里去。布朗仍然无法接受陌生人在自己家里集会，马提只好使用激将法，说自己只好返回华盛顿了，钻孔机专利申请的事情也就此泡汤。布朗果然中计，嘱咐埃德娜一些注意事项，当埃德娜握住他的手表达谢意的时候，他竟有种从未有过的眩晕感，喃喃的语无伦次起来。

7.法院传票

现在要去给爷爷亚瑟送法院的传票，布朗说亚瑟现在给基德的生意管理账务，不妨向基德打听一下他的下落吧。来到基德面前给他擦皮鞋，然后跟他聊天询问亚瑟的下落，得知亚瑟在办公室里老实上班，没有基德的指令是不会离开的，至于办公室的地点他不肯透露。询问他用来盛花生的帽子，然后央求要点花生吃，趁他递过帽子的时候抢走帽子便跑。

马提在布朗的配合下摆脱了追兵，到广场给爱因斯坦闻过那顶帽子，跟着它找到一座公寓大楼。按过门铃后，透过窗户和亚瑟交谈，要他下楼来拿东西，但他没有老板的指令是不敢离开办公室的。

回到广场见基德，这家伙和打手紧追不舍，马提纵身爬到凉亭顶上，基德在下面气急败坏的大吼大叫，叫马提赶快滚下来，马提连忙掏出录音机将他的这段话录下来，然后指挥爱因斯坦吸引基德和手下的注意力，自己悄悄跳下凉亭。返回公寓大门按门铃，等亚瑟打开窗户再朝他播放基德的那段录音，他听到老板的吼叫便慌张地跑下楼来，马提将传票交到了他的手里，惊恐交加的亚瑟只



将法院传票送到了爷爷亚瑟的手中

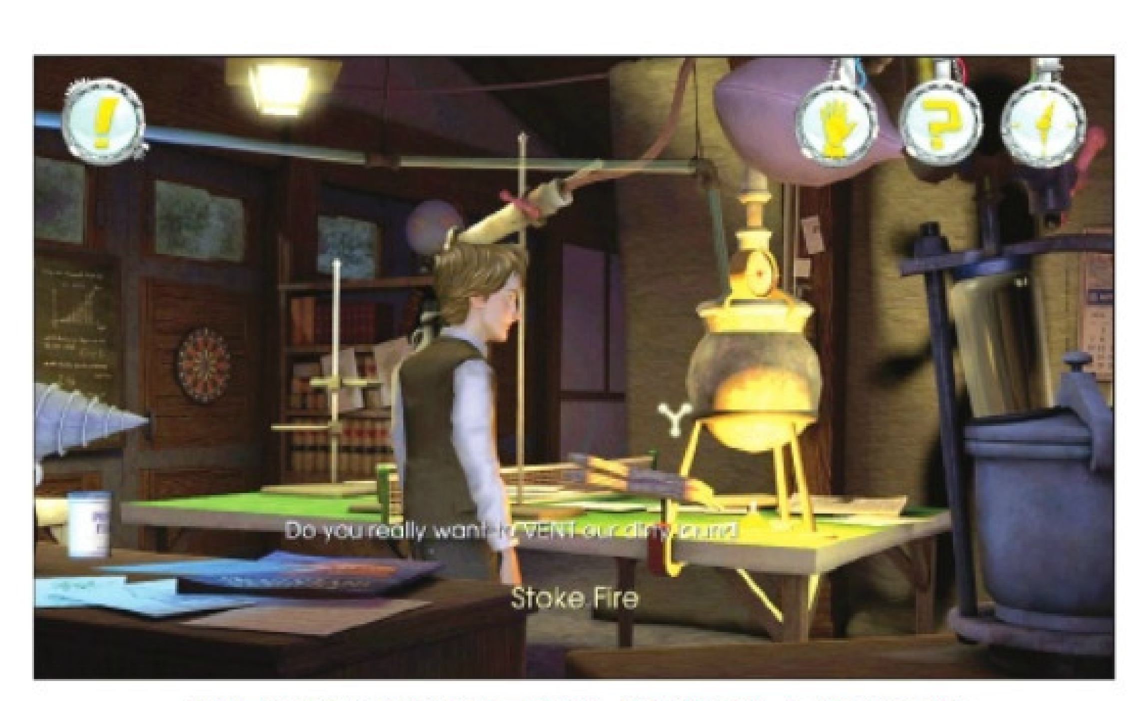
好赶往法院当证人。

8.提纯酒精

马提跟随布朗来到他的实验室，他会示范操作屋子里用来提纯酒精燃料的4种装置：摇柄能产生电流输送到电解室产生足够的氢；阀门将氢气输送到主蒸馏桶；鱼缸里面撒入少量的蛋白质粉末，它们和鱼缸里的细菌产生的氮能催化反应；气囊能够助燃，将反应的温度必须保持特定的温度。解说完毕，布朗被父亲喊去谈话，原来是社团的聚会把他家的草坪给搞坏了，布朗得亲自跟父亲解释一番，实验室里的酒精提纯工作只能由马提来完成。



青年布朗向马提解说实验室里各种装置的用途



仔细倾听布朗的暗示操作各种装置来提纯酒精

注意听布朗谈话中关键词的暗示，马提据此判断该操作哪个装置，比如说到“Fire”“Burning”“Air”等关键词时操作气囊，说到“Bags of Gas”“Valve”“Blade”等关键词时操作气阀，说到“Feed”“Eating”“Food”等关键词时操作鱼缸，说到“Crank”“Shock”“Spark”等关键词时操作摇柄。关键词的数量很多，需要从失败中熟悉和掌握。蒸馏燃料的过程分为4个阶段，布朗的语速越来越快，判断和操作也需要更快的速度。

在拿到燃料之后，马提向年青的布朗道出实情，他并非来自专利局，而是为了拯救一个重要的朋友才来寻求帮助的。



9.劫囚

带着钻孔机来到警察局，开动钻头在墙上挖洞，结果钻孔机炸成了碎片。这时一辆囚车呼啸驶过，埃德娜赶来说出一个令人沮丧的消息，警察局准备将博士转移到其他地方关押。

马提从地上拾取那张15号的报纸，上面的新闻题目已经变成“囚车中途遭截，嫌犯被匪徒枪杀”，必须马上追赶那辆囚车营救博士。马提从地上拾起钻孔机的火箭动力装置，将它安装到埃德娜的自行车上，骑着它沿公路追去。

在市外公路的加油站附近追上囚车，马提攀爬到囚车的右侧窗户让博士不要担心，继续攀到驾驶室附近，将顶部的天线折断，从下面的工具箱里拿到轮胎扳手。透过驾驶室的窗户看到开车的居然是基德，囚车的钥匙就放在他面前。马提移到囚车的左侧，用扳手将悬挂的备用轮胎拆掉，顺手拿到轮毂罩。

观察驾驶室，然后和囚车里的博士交谈，需要他转移基德的注意力，博士开始找驾车的基德说话，马提趁基德不备，利用天线将驾驶室里的钥匙拿到手里。然后攀到囚车的后面，用钥匙打开车厢的铁门。马提掉落到后面的自行车上，博士也扑倒在车把上面，驾驶室里的基德听到后面的动静，开始朝马提开枪。

马提将身上的轮毂罩掷出去打落他手中的枪，爬回囚车拾取手枪，开枪射断博士的脚镣，然后让博士启动自行车上的动力装置，两人乘坐这辆火箭助力的自行车划过天空，坠落在了路口的广告牌后面。

两人爬起来，准备乘坐迪罗里安跑车返回1986年，不想马提遇到了麻烦，他的身体慢慢变得透明起来，随后消失在了空中……



趁博士转移基德注意力的时候拿到驾驶室里的钥匙



马提拾取手枪射断了博士的脚镣



第二章（Episode 2）

1.亚瑟的危机

1931年6月13日

马提将布朗博士救出囚车后，两人回到国道边的广告牌后，准备驾驶迪罗里安跑车返回1986年，这时马提发现自己的身体开始变得透明，似乎要消失掉，不由大惊失色。布朗博士找到6月14日的报纸读到一则新闻：“会计师亚瑟昨晚遭到重创，死在山谷市法院的石阶上。”


就在博士准备返回过去修改历史的时候，帕克警官找到了他

马提猜测一定是爷爷在法院见过法官后，基德听到风声向爷爷报复的。现在爷爷已经死亡，马提手里的照片上，爸爸的影像也开始消失，自己也会很快从这个世界上消失掉，就像从未出生过一样。布朗博士坐到跑车的驾驶位，准备穿越到过去的时间拯救亚瑟，那样也意味着布朗博士重新回到警察局的监牢里。

在两人准备离开的时候，帕克警官发现了布朗开始质问他，此时马提躲在跑车的尾部，沿着跑车绕过去，从地上拾取博士扔掉的钥匙，溜进车里逃走，博士朝他喊道：“快去救你的爷爷，不用担心我的。”马提猛踩油门，车速很快提升到88公里/小时，在国道上瞬间消失，追赶的帕克警官见了瞠目结舌。

回到13日下午4点55分，马提穿过广场冲向法院，透过窗户看到亚瑟正在向法官陈述着什么，自己得立刻赶到他身边，阻止袭击事件的发生。就在这时，新闻记者埃德娜叫住了他，缠着要进行采访，马提好不容易找借口摆脱掉她。

往法院大门走过去，吃惊地看到另一个自己正在和青年布朗说话，请他继续研制钻孔机。马提连忙躲起来，千万不能让两个自己相遇，否则会有无法预料的后果发生。就在这时，小狗爱因斯坦似乎闻到了自己的气味，叨着一根树棍走了过来，另一个马提的注意力被它吸引也跟着过来。



埃德娜小姐缠着马提作采访

在爱因斯坦丢下树棍后，马提立刻将它拿在手中，然后观察四周将树棍掷向埃德娜，爱因斯坦随后冲了过去，将埃德娜吓得花容失色，几欲抓狂。另一个马提连忙跑过去道歉，安抚着心有余悸的埃德娜。然而，更大的危机来了，基德的一位手下已经来到了法院门外的石阶旁，准备向亚瑟动手，马提必须阻止事件的发生。

当马提朝法院大门走去的时候，被青年布朗叫住，询问钻孔机的能源问题。马提支吾地搪塞过去，好在另一个马提走过来救驾，他趁机躲在墙后等他们俩人离开。而后跑到法院大门前刚好遇到出来的亚瑟，告诉他正身处危险之中，赶快去警察局避难，这时两个家伙走了过来，马提叫亚瑟赶快跑，那两人紧追不舍，马提感觉头顶被人敲了一记，登时眼前昏黑。

2.拯救爷爷亚瑟

醒来的时候已不见亚瑟的踪影，游目张望，看到有道熟悉的身影在浓汤小厨餐厅门前走过，正是方才的杀手之一，于是快步跑了过去，发现亚瑟正被那伙人押进餐厅后的小巷里。马提跟进小巷，听到基德正在质问亚瑟，在将身边的翠克茜小姐支走后，指使手下迷倒了亚瑟。基德此时很是不爽，训斥手下为何会将亚瑟带到这里，他们总是领会不到他的意图，都是一群饭桶。他命令手下将亚瑟带进地下酒吧，搞清楚他到底跟法官说了什么，然后处理掉他。


在小巷里看到一个家伙将亚瑟迷倒拖进地下酒吧

在他们都离开后，马提在小巷里找到一只货箱，将里面的东西扔掉钻了进去，不久一个大汉将箱子搬进了地下酒吧。

酒吧里的家伙正在殴打亚瑟，逼问他向法官爆了什么料，而亚瑟已经神智昏沉说不出什么来。马提悄悄溜进吧台内，观察周围的情况，叫赞恩的家伙正在绘画，迈斯在拷打亚


趁迈斯走到吧台摸开关的时候用身上的酒瓶砸晕他

瑟，而奎鲍正在弹奏钢琴。

首先从吧台上拿到那瓶氯仿麻醉剂和一页纸，将麻醉剂倒在吧台的墨水瓶里，赞恩蘸了墨水转身到画布上绘画，很快便陷入昏迷。在吧台下面有一个隐藏按钮，按过之后酒吧会将违法的赌具收起来，伪装成正常酒吧的样子，察觉的迈斯会走到柜台前，摸索着按开关恢复酒吧的赌场原貌。在震动之下，从酒柜上跳落一个威士忌酒瓶，拾取它。

在吧台旁边有一个氖灯广告牌，爬过去将电源插上，用电过载会将保险丝爆掉，奎鲍跑到楼上取保险丝，这时再按一次吧台下的开关，迈斯会再次走到吧台前摸索开关，用身上的酒瓶砸昏他。

马提在奎鲍返回前将恍惚的亚瑟救出了地下酒吧，照片上父亲乔治的影像恢复了，自己的身体也不再透明。马提驾驶迪罗里安跑车返回国道旁，那位帕克警官正在拼命地追赶着另一辆迪罗里安跑车……

载上布朗博士，将恢复清醒的亚瑟送到了公交车站，嘱咐他在山谷市好好保护自己，基德那伙人不会善罢甘休。亚瑟决定要永远的离开山谷市，这个想法让马提大吃一惊，那样的话爷爷就遇不到奶奶了，那么老爸和自己也不会来到这个世界。于是苦口婆心地劝他留在这里，在此邂逅一位叫西尔维亚的女士。告别了亚瑟，布朗博士说亚瑟只须坚持2个多月就会苦尽甘来，基德将在8月25日入狱。

3.阴霾笼罩的家

1986年5月15日

马提返回到家门前，感觉这里一如往常的温暖和熟悉，而布朗博士不肯逗留，他得前往银行中止拍卖他的房屋。

敲门的时候听到老爸乔治和老妈洛林恐惧的回应，马提才意识到事情有点不妙，不知道他们为何这般恐惧，如同躲避瘟神一样不敢开门。通过谈话，得知哥哥戴维和姐姐琳达早在几年前离家出走了，而自己也在外面游荡很久没回来了。

没想到一夜之间的变化有这么大，一定是那里出了差错。为了证明自己真的是马提，便提起一些小时候的事情，爸妈终于相信他的身份，家门打开的时候看到老爸颓然坐在一只轮椅里，连忙问他发生了什么事情，这时身后响起毕夫的声音，刚刚打开的门又呼然关闭紧锁，将马提丢在了外面。

毕夫手握一根球棒，煞气腾腾怒目而视，身后还跟随着两名彪形大汉，手里挥着高尔夫球杆。不由分说3人朝马提展开攻击，马提有下蹲（Duck）、逃避（Dodge）和跳跃（Jump）3种应对方式，正确的选择是：下蹲、逃避、跳跃、逃避、跳跃、逃避、逃避、逃避、下蹲，每次避开攻击都有询问的机会，从他们的回答中得知事情的原委。

原来，青年时代的乔治曾经将毕夫打倒在停车场，在学校舞会抱得美人归。落败的毕夫加入了基德的黑帮。在马提的出生之日，爸爸乔治被打成了伤残人士，妈妈洛林整天提心吊胆，愁苦度日。现在，基德的帮派已经成为加利弗尼亚州的第五大家族，它的势力控制了整座城镇。迫于压力，哥哥和姐姐纷纷逃离家门，马提也在两年前逃离城镇。

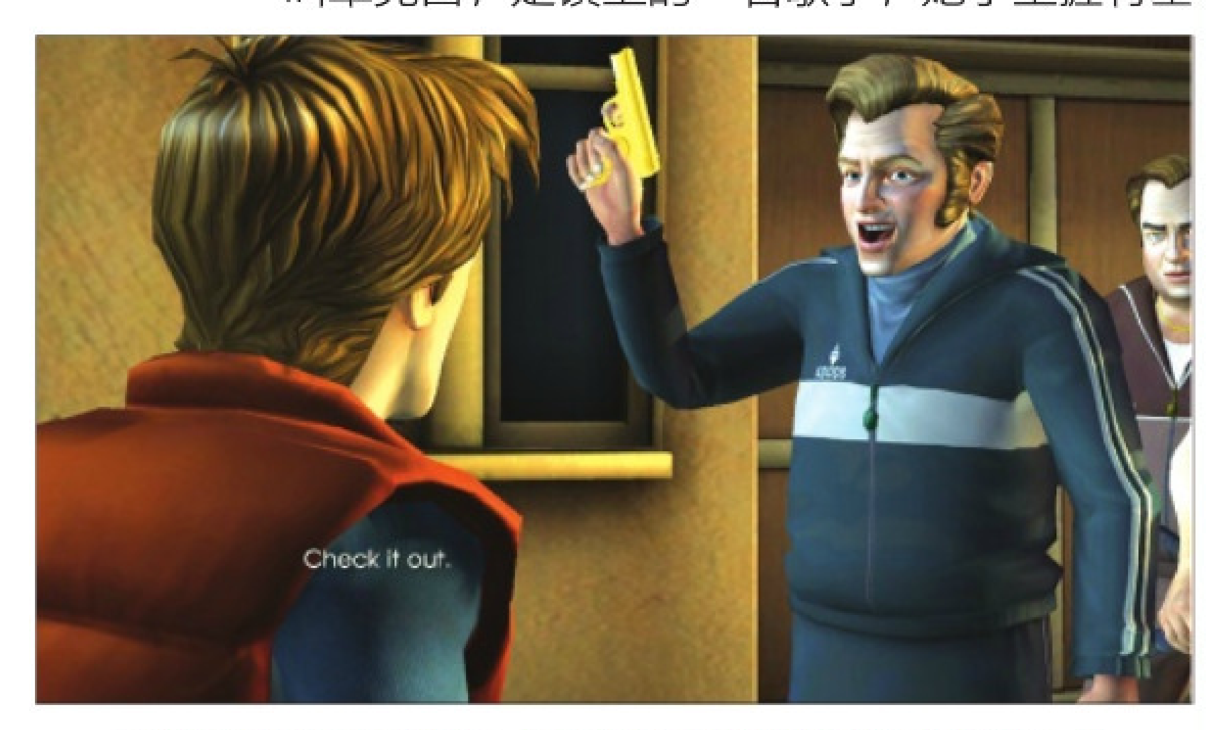
马提连躲带闪，最后毕夫的球棒捅到了旁边的捕虫器上，他和两个弟兄被当场电昏，马提上前拾起教父瓦兰蒂赠给毕夫的金手枪打火机。准备离开的时候，看到老迈的基德坐在一辆轿车里朝他举起了手枪，嘴里还念叨着："没人能在我的地盘上撒野……"就在这时，布朗博士的迪罗里安跑车冲了过来，将基德的车撞出好远，马提连忙上车和博士逃离现场。

博士解释说，他们在1931年做的事情让基德逃避了法律的制裁，致使基德的势力扩张坐大，在山谷市横行霸道了50年。两人决定再度返回到1931年，基德被捕的那天，调查是哪件事情弄错了，然后修正它，否则将在山谷市永远受到基德黑帮的欺压。

4.忧郁的翠克茜

1931年8月25日

两人回到1931年，博士说基德有位情妇叫翠克茜，是镇上的一名歌手，她手里握有基



回到1986年的山谷市，发现毕夫已经成为黑手党的小头目



一边躲避他们的攻击，一边问起这些年发生的事情

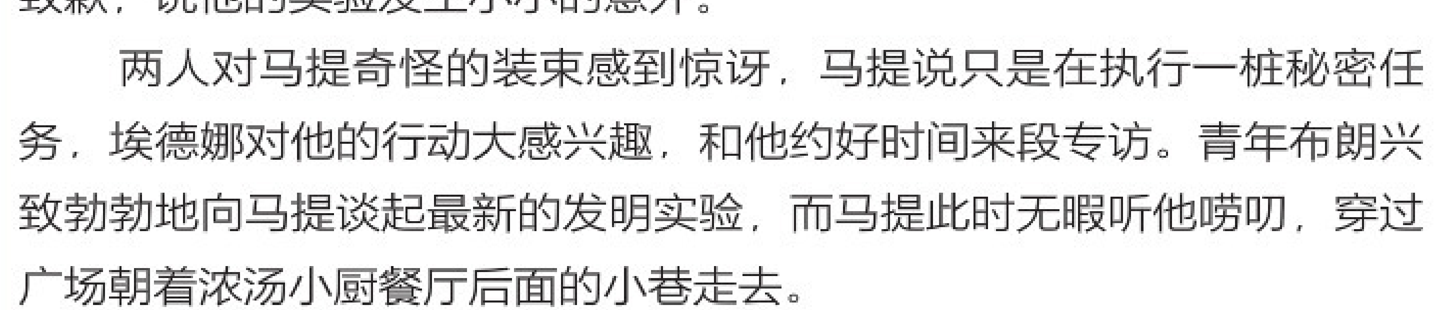
德逃税的证据，她本来会在今晚出卖基德，然后警察局的新人帕克会去逮捕他，可是不知为何事情出了差错，马提得赶往地下酒吧找出事件的关键所在，将基德绳之以法，阻止他犯罪家族的壮大。

马提打扮成一副成熟男子的模样，头顶礼帽，西装革履，唇上还粘上了胡须，为的是不让基德认出他来。博士在这里曾上过报纸头条新闻，还蹲过监牢，不宜抛头露面，打算在街边的小旅馆度过一段时间。


翠克茜在酒吧的舞台上唱起曼妙的歌



马提将身上的金手枪交给基德看过，证明自己也是黑手党的人



前往地下酒吧，在穿过广场的时候遇到埃德娜，她是“保持清醒”社团的创始人，在广场设立了救助站来帮助居民摆脱酒瘾，为了感化马提不要去酒吧买醉，她拿起手风琴开始唱起励志歌曲，这时一辆怪模怪样的汽车冲了过来，吓得埃德娜尖叫着躲闪。原来这辆改装汽车的驾驶员就是爱因斯坦，青年布朗跑过来向埃德娜致歉，说他的实验发生小小的意外。

两人对马提奇怪的装束感到惊讶，马提说只是在执行一桩秘密任务，埃德娜对他的行动大感兴趣，和他约好时间来段专访。青年布朗兴致勃勃地向马提谈起最新的发明实验，而马提此时无暇听他唠叨，穿过广场朝着浓汤小厨餐厅后面的小巷走去。

在胡同里听到客人说口令进入，马提过去敲门，守门人会询问一连串的问题，这些问题是随机的，但答案是有规则的，问题的最后音节和答案的第一个音节是相同的，所以答案就不难选择了，比如问题是“Who gave you the right to knock on my door?”答案就是“Doris Day”。回答正确3次，便可进入地下酒吧的大厅。

酒吧里灯红酒绿，热闹喧嚣，这时基德隆重介绍他的情妇翠克茜献歌。在酒吧的吧台前坐着新警官帕克，他在这里只求寻欢买醉，并没有什么伸张正义的打算，马提很难相信他就是今晚要逮捕基德的人。

一曲歌罢，马提上前和翠克茜攀谈，称赞她拥有一副好嗓子来博取好感，然后说像她这样优秀的女士为何要和基德那样的恶棍在一起。聊天的时候基德走了过来，催促她赶快登台唱歌，他花钱请她来不是和醉鬼聊天的。翠克茜的眼中充满失望和幽怨地望着基德的背影，说他从来没有给过她报酬，然后说她早就想摆脱掉基德，不过她只相信那个叫亚瑟的会计师，当初她入行的时候，一直是他辅导她哲学、文学和礼仪方面的学问，是位有文化和修养的绅士。若想要让她有背叛基德的决心，得先帮她找到亚瑟。



青年布朗正在广场上实验他的飞行汽车

马提从她手里拿到亚瑟的烟斗，转身来到门口被基德和手下拦住，问他是哪来的家伙，马提说自己也是黑道上混的人物，从怀中掏出那把金手枪打火机给他看，上面镌刻着教父瓦兰蒂的赠语，让基德相信马提是萨克拉曼多州的黑手党家族成员。

5.犯罪证据

离开地下酒吧，看到亚瑟乘坐公交车离开，站在路口看到布朗博士正站在小旅馆的窗前观望着。前往广场的小亭子和青年布朗谈话，得知他和父亲展开了激烈的辩论，终于说服父亲同意自己离开沉闷的法院，全身心地投入到科学发明工作中。他正在调试新研制的火箭动力飞行汽车，爱因斯坦成了他的助手，如果实验成功，将在不久的展会上向公众展示。然而实验出现了故障，爱因斯坦被逃生系统弹射到了法院的楼顶，现在马提得帮助爱因斯坦返回地面。

前往旅馆见布朗博士，确定一定得找到爷爷亚瑟，否则翠克茜就不会指证基德。还有那个警察帕克也是关键人物，正是他逮捕的基德，为此他日后当上了山谷市的警察局长。

至于青年布朗研究飞行汽车的事件，博士并没有这段记忆，可能两个月钻孔机的事件改变了年青时代的他，让他有更多的灵感和热情从事科学研究。他记得当初是在看电影《科学怪人》的时候意识到火箭动力给人类带来的威胁，才打消了研究火箭动力的念头，在博士的钱夹里至今还保存着那场电影的票根。如果能让青年布朗去看那场电影的话，他便会破坏掉自己的研究成果。聊到被困在屋顶的爱因斯坦，博士让马提去引开青年布朗的注意力，他会亲自解救爱因斯坦。

回到广场，青年布朗正在朝法院的屋顶仰望着爱因斯坦，马提过去找埃德娜说有条重要的新闻线索，有位发明家的狗被困在了屋顶上。埃德娜闻言立刻掏出纸笔找青年布朗采访，说他的实验影响到公众安全，心烦意乱

的青年布朗和她争吵了起来，小旅馆里的布朗博士趁机溜出来，驾驶迪罗里安跑车飞到屋顶救下爱因斯坦。



就在埃德娜和青年布朗争吵的时候，博士驾驶迪罗里安解救屋顶的爱因斯坦

救完爱因斯坦，马提着手寻找爷爷亚瑟。将身上的烟斗给爱因斯坦闻一下，它奔进电影院将亚瑟引了出来，布朗博士将他领到了旅馆里。前往旅馆，亚瑟正在洗手间打扮自己，以为两人要带他去见西尔维亚呢。

马提向他说明翠克茜的事情，然后将亚瑟带到餐馆后面的小巷守候。马提进到地下酒吧找翠克茜谈话，说亚瑟在外面等着她。翠克茜借口要抽烟离开酒吧，坐在远处的基德看出点端倪，示意手下跟踪她，马提见状眼睛一转连忙过去阻拦，不想被一位客人挡住身形，说马提用眼神挑逗他的爱人了，马提一望那位大婶真是哭笑不得，动手将这位大高个放倒在地。

正要离开酒吧，小巷那边传来一声枪响，翠克茜缓缓地走了回来，脸上罩着一层愁云。马提连忙赶到外面调查，在地上发现一滩血迹，这时基德拎着手枪走了过来，说他看到亚瑟在和翠克茜说悄悄话，认为他们在偷情，便上前揍了他一顿，没想翠克茜跪在基德的面前，哭泣着央求放亚瑟一条生路，自己愿意跟随基德一生一世，基德便朝空中放了一枪让亚瑟逃走。

马提回到酒吧，观察到墙上有很多的人物肖像，和吧台里边的基恩聊天，得知墙上贴的这些人都是基德不喜欢的家伙，他们都离死期不远了。要求他为自己画一幅肖像，然后将身上的老爸（乔治）照片交给他，他按照片描摹出一张形似爷爷亚瑟的肖像来。马提走到吧台的另一端，将那张肖像贴到相框上，然后再和愁眉紧锁的翠克茜谈话，引导她去看墙上的肖像，她知道基德并没有按照他们的协议去做，感到万念俱灰，决定将手上的逃税证据交给警方。她翻出一本账簿拿给吧台前的帕克警官看，可帕克喝得烂醉如泥，对那本账簿根本不感兴趣。

6.堕落中的新生

上前和帕克攀谈，他深深地陷入烦恼之中，情绪很是低落，以至于无法和马提深谈下去。马提发现他对翠克茜的歌声很有感觉，如果她的歌声能应和他的情绪的话，或许会让他敞开心扉倾诉心事。

走到弹钢琴的奎鲍身旁，调查文档柜里的歌谱，选择“悲伤的歌”（Sad song），随着奎鲍的弹奏，舞台上的翠克茜会唱起伤感的歌谣。回到吧台和帕克谈话，他说自己是彻头彻尾的失败者，有一次在追赶歹徒的时候，警车让歹徒给开跑了。还有一次看守80多岁的老人，结果那老人被“太空船”劫走了……现在不但警察局长看不上他，连家人都送他去看精神科，心爱的女朋友贝蒂也认为他脑袋出了问题离开了他，他真不知该怎么办才好。



帕克向马提道出心中的烦恼

帕克欲言又止，马提走到弹钢琴的奎鲍身边，将歌谱换成“神秘的歌”（Secret song），这样帕克向马提说出了一个秘密，他已经被基德收买，暗中配合基德赚点外快。此时他的心里很纠结，一方面多了零花钱可以潇洒的生活，另一方面担心此事被贝蒂知道，以后就再也不会理他了。此时他的情绪很是消沉，酒吧里的歌曲再也引不起他的兴趣。



基德说自己狠狠的教训了亚瑟一顿

马提此时想起广场救助站的埃德娜，于是离开酒吧前往广场，和埃德娜聊起她唱的歌曲，称赞那是难得一听的好歌，请求她再演唱一遍。听完她用破锣嗓子演绎的这首励志歌曲，央求她给一份歌词，埃德娜爽快地答应了。

回到地下酒吧找翠克茜，她正在看桌上的一张歌词，趁其不备将桌上的歌词换成埃德娜的那张，然后走钢琴边将曲子换成“你应该关心”（You should care），翠克茜在舞台上唱起了励志歌曲，使原本萎靡不振的帕克登时精神百倍，斗志昂扬。他觉得不能继续消沉下去，决定改变自己的人生，做一个正直善良的好警察，将失去的贝蒂再争取回来。于是他上前找翠克茜谈话，看完账簿后鸣枪清场，将酒吧的喽啰捕捉起来，唯独不见基德的踪影。一名喽啰透露基德捉住了两个月前的那个纵火犯，马提意识到布朗博士遭遇危险，连忙离开酒吧寻找解救的方法。

7.和基德的战斗

酒吧外面，帕克警官正在给上司写报告。

马提从垃圾箱后面的石台上拾到一只空酒壶，上面写有基德的名字，可能是基德在逃跑的时候仓皇掉落的。把酒壶给爱因斯坦嗅了一下，它跑到一张海报前吠了几声，探爪撕裂海报露出下面的按钮。马提用按钮打开一道车库的门，在里面见到基德，还有被捆缚住手脚的埃德娜小姐，原来她才是基德要抓的纵火犯。



在海报下面能找到隐藏的按钮

基德招呼马提进来一起应付当前的局面，解释说要将浓汤小厨餐厅炸掉，然后嫁娲给埃德娜。这时帕克警官进来苦口婆心地劝说基德归案，基德没理会他那套，抓起一挺轻机枪疯狂扫射，马提连忙将帕克扑倒。

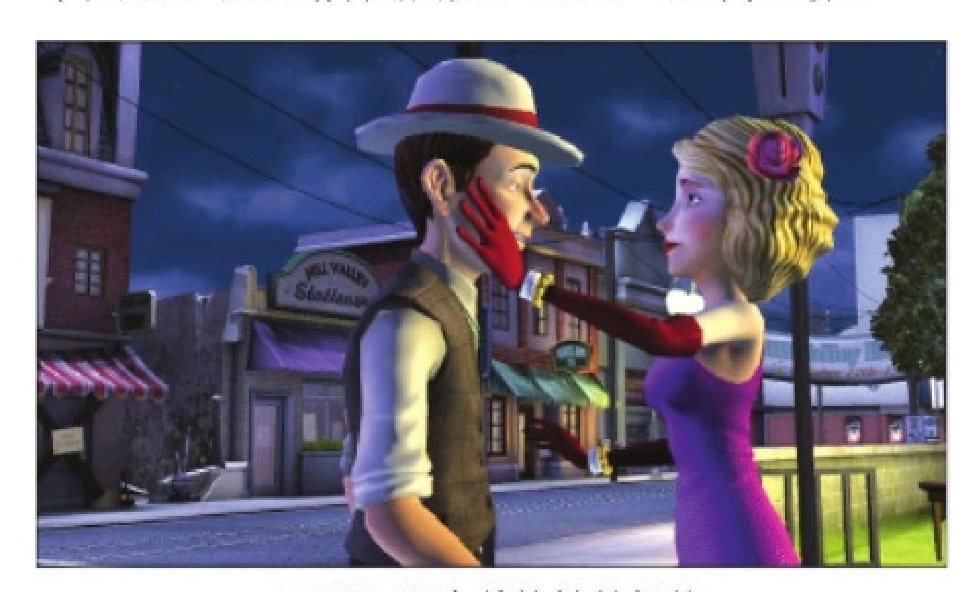
两人躲在警车后面，此时基德跑到了楼上的窗前攻击，帕克仍坚持不懈地劝说基德，说附近的所有路口都被堵死了，他已是笼中之鸟，瓮中之鳖，要他放弃抵抗乖乖投降。马提知道光靠嘴皮子还不行，得想办法制服基德。首先呼叫几次基德来转移他的注意力，在埃德娜逃出车库后，从车后跑到垃圾筒后，再往前跑到一堆酒桶后，基德的一阵扫射会打掉一只酒桶，马提将这只漏酒的木桶拾了起来，将它滚到车库里，地上留下一道酒水痕迹，然后掏出那个黄金手枪打火机将地上的酒迹点燃，车库爆炸后燃起熊熊大火，基德见状不妙爬到了屋顶。


用打火机点燃地上的酒水痕迹引爆仓库里的酒桶

青年布朗在屋顶修理他的飞行汽车，被基德掳为人质。基德和帕克谈判，要他准好逃跑的车辆，否则就将人质枪杀。追到屋顶的马提听到汽车的电台里传来布朗博士的声音，博士正通过广场的电台和马提联系，他要启动汽车火箭动力装置来解决掉屋顶的基德，马提认为这是个危险的举动，可能会杀掉青年布朗。博士又生一计，叫马提引诱基德进入那辆飞行汽车。马提的说话声引起了基德的注意，基德调转枪口的时候青年布朗开始动作，挥手打掉了他的手枪，气急败坏的基德把他推开。

基德掏出小刀和马提展开对峙，中间隔着那辆飞行汽车。在基德探身比划小刀的时候，马提迅速将头顶的车门拉下来，将基德牢牢地夹在了汽车里。广场的博士操纵着这只“夹肉汉堡”飞下屋顶，重重摔在了帕克警官的面前，帕克警官以绑架、谋杀、逃税等数项犯罪嫌疑逮捕了基德。赶来的翠克茜给了基德一记重重的耳光，然后和亚瑟甜蜜的拥吻。

青年布朗望着自己制作的飞行汽车变成一堆废铁，不由唉声叹气。这时埃德娜小姐走到他的面前郑重道歉，感谢他的发明将基德这样臭名昭著的罪犯投进监牢，给山谷市带来和平安宁。两人相谈投机，约好一起看电影。


亚瑟和翠克茜热情的拥抱

迪罗里安跑车飞在空中，将载着马提、布朗博士和爱因斯坦返回1986年。俯瞰55年前的山谷市，似乎一切归复正常：基德被关进了监狱，青年布朗去看《科学怪人》……马提突然感觉有些不劲儿，青年布朗和埃德娜真的一起看电影了吗？布朗博士连忙掏出那张电影票根，发现它开始变得透明了……如果青年布朗没有看那场电影，他就不会停止火箭系统的研究，整个世界都会为之改变，博士连忙叫马提返回去修正这一切。但为时已晚，他们已经回到了1986年……

接下来，让我们期待《回到未来》第三章…… P



林晓：未来的网络游戏，未来的玩家心态，以现在的眼光去揣测，还真不一定看得准。10年前，当《魔力宝贝》在显示屏上绚丽亮相的时候，谁能想到10年后的网络游戏着重的不再是游戏本身，而是游戏中的人际交往。又有谁能预料，10年后的网络游戏成为许多人的生活方式乃至谋生手段，网络游戏与漫画、电影等流行娱乐方式共同培养出一种“宅”文化。未来如何，恐怕我们只能拭目以待。

在《邪恶补丁》上文中提到，倒霉的男主角在游戏中因为等级太低而面临被人PK的厄运，多亏旧日女友从天而降救了他。美人救英雄虽然是反传统的情节，最近也有点泛滥了，且看救了之后的故事进展怎样——





邪恶补丁（下）

■宁夏 晨曦中的吟游诗人

游戏能够改变这个世界。未来游戏世界中的我们，将何去何从？

随着计算机科技的发展，传统意义上建立于硅原料上的电脑将被淘汰，取而代之的是量子计算机、生物计算机甚至于光脑。计算机每秒兆T的运算速度和兆T的大存储空间，3D技术也将成为明日黄花。游戏环境将高度仿真化，游戏的方式和体验也会大大丰富和增强，痴迷于游戏的人们将彻底混淆现实与虚拟世界，在游戏中沉溺、沉沦，万劫不复。

——题记

你是传奇

数日之后，战大陆南方落云谷。

这是距离日光城千里之外的幽静山谷，通过日光城的传送门，到达落月城，然后再传送一次，就可以到达这里。虚幻世界之中，关于时空的概念亦是由高真度的游戏程序所决定，当然，前提是每次传送之时，再扔下一万的大陆币给NPC传送使者，真是有钱通天下。进入游戏以来，肖天从没有来过此处，他的角色级别很低，钱少得可怜。

肖天和云裳站在“龙门客栈”旅店门口，各怀心事。

“你真的想好了？”云裳叹气，问道，“如果想反悔，还来得及。这种违规的方法毕竟风险不小，如果被飞云科技查出来，不仅仅是封号那么简单，还有法律诉讼的危险。大不了我带着你多到高等级怪物出没的地方去练级，那样虽然慢些，但总归保险。长则一年半载，你的修为就可以达到我现在的程度……”

肖天没有说话，只是冲着云裳微微一笑，径直走了进去。还用想吗？迅速提升自身的实力，争取早日获得进入龙吟谷附近升龙城的资格，才会有更大的可能再次见到那位魂牵梦绕的人儿。他如今这等级水平，实在是令自己异常的难受和憋屈，那日在日光城中受到的欺辱一直难以释怀，再说如果没有实力，那高高在上的月亮妹妹会如何看待自己？结果自然是一点机会也没有！

入了魔障了，彻底入了魔障了，就为了一个女人……看到男人如此义无反顾，云裳心中不禁更加地担忧。

这数日中，禁不住肖天的软磨硬泡和自己心中留

存的那一丝痴想，女孩终究还是把很少花钱就能迅速升级的秘密说了出来——这全因为她身上穿的那件软甲。她忘不了肖天得知这惊天秘密时变得异常炽热的目光。从那一刻开始，她就暗叫糟糕。这一切纠结在心，她感到自己又不知不觉地陷入了自己挖好的陷阱之中。

落云谷地处偏远，所以龙门客栈里面只有三两住客，生意一般。住客们大多是在等待一位神秘的人。每月月中，此人会到这里小住几天，算算时日，也差不多了。吃过一次荤腥的云裳自然驾轻就熟，和肖天租好了房间，打算呆上几天，等候神秘人。

肖、云二人住在旅店二层环形大走道的两个房间，楼下有个什么风吹草动，立马可以知晓。入了夜，果然就有了动静。

二人正在肖天的房间里闲聊，听得楼下传来呼哧呼哧的喘息声，有人大声问道："服务生在吗，住店。"

闻得此声，云裳马上拉过了肖天，开了一道小小门缝，指着那人小声对他说道："就是这个人……我们见机行事。"

肖天神色一振，顺着云裳所指仔细望去，来人身材短小，五官长得颇具喜感，穿一身再普通不过20级法师装，一双精明的小眼睛闪着光彩。

NPC店员热情迎上去，招呼道："韦先生，欢迎再次光临。还是住在那个房间吗？"

韦先生点了点头，没有多说什么。这NPC虽说是智能化的程序，但是，也仅仅限于招待南来北往的游戏玩家，除非是撞到难得一见的飞云科技游戏GM巡查。自己只要少说些话，那见不人得的营生还是很难被发现。

在NPC的引领之下，韦先生进了一楼一间不起眼的客房里。

"游戏之中，某些玩家打出非本职业的装备可以进行相互间的贩卖，进而搞些小钱花花，这是被《战·大陆》所允许的。这类作弊者就是钻了这空子，他们手中的那些装备，无不是快速升级大量生钱所需的作弊利器。不过他们为了保险起见，相当的低调。要不是撞了大运，上次在此处邂逅，我也不会……"云裳把房门关上，小声对肖天说道。

"看不出你这个丫头也很有贪念嘛。呵呵。"肖天笑道。

"还不是因为你？离开你之后，人家心中有多么的难受？只想着尽早变强，如果我达到月亮妹妹那样的实力之后，说不准你会……你会多念着我一点。"云裳听了肖天的话，神色一黯。

又扯到这事上，肖天真的有点头大，甚至有了些恼意。这女人……到适当的时候总要想个法子避开才是。

次日清早，静候了一夜的肖、云二人终于抓住了机会，找到了在旅店餐厅里独自用餐的韦先生，搭上了话。"韦先生，还记得我吗？"云裳小心凑上前去，毕恭毕敬坐到胖子韦先生旁边。此种身怀作弊异宝的人物，自然平日里多被有求于他的玩家们当神仙一般的供着，架子不是一般的大。

胖子懒洋洋的斜眼一瞧，口里还塞着半块点心，含含糊糊说道："噢，我道是哪位，原来是云小姐啊。呵呵，已经到了80级了，不错不错。看来上次卖你的宝物让你受益不少啊。"

"是啊，承你的情，真是多谢了。"云裳甜甜笑道。

"不用客气，你有钱，我有货，大家开心而已。生意嘛，纯粹的生意嘛，何必言谢？"胖子挥挥手，继续埋头大吃，那动作和话音之中，带着几分"谈话到此为止请走人"的意思。

"是这样的，韦先生，这次又遇上了您，我想介绍我的一个朋友给您认识一下。他也和我一样，对于您身上的物件很感兴趣，想讨上一两件。"云裳耐着性子，陪笑道。

"云姑娘，你也知道规矩的。小宝我做着这营生担着不少的风险，只做一锤子买卖，从来不做回头客，就怕彼此之间混得时间长了太过熟识，对手把我的老底都探了去，说不准生出事端，尤其是被抓之后把小宝我举报。对不起了……"胖子韦小宝大摇其头，连连说NO。

云裳又是一番好说歹说，胖子始终没有动心。

站在云裳不远处的肖天心中暗叹：到底是非法的勾当……赚钱不易啊。

"韦先生，仅此一次，我以后绝对再不找你！不过是求个升级赚钱追女的捷径，我吃饱了撑的再去找游戏GM举报您？要不然，我出5倍价钱！"肖天见云裳说不通，索性直接表态道。

胖子韦小宝抬起头，目光从云裳的身上移到肖天身上。

"你疯了……5倍价钱，就你这级别？哥儿我这里的宝贝，可不是便宜货。加5倍，你脑子坏掉了吧？给得起吗？"他冷笑道。

"本人外面有一套房，抵押给银行，还买不起你一套装备？"肖天笑道。

他真是疯了，云裳惊得张大了嘴巴。

"玩游戏而已，不必这么认真吧……"胖子上下打量着肖天半晌，有些吃惊，看来又遇见了一个玩命游戏的主。

"所以说这才叫诚意嘛……"肖天说道。

"我倒，你是传奇。"胖子彻底服了，脸角难得的浮现笑意，"这样吧，一会儿到我的房间细谈。"

据说很给力

肖天押下了大注，表明了诚意，这生意再不做，那胖子韦小宝就是个二货了。

进入胖子房间之时，云裳被胖子挡了下来。

"呵呵，云小姐，您不是我这次的正主，而里面的那些东西又涉及到商业秘密……不好意思，只能让这位肖先生进去了。"

云裳点了点头，叹了一口气。望向肖天，幽幽说道：

“肖天，这几个月下来我也积攒了不少的钱财……或许可以帮到你。”

相逢的数日，二人吃住行的大多开销都是由她承担，肖天只是象征性请她吃过几碗破面。这小妮子如今的穿着打扮是有模有样的，肖天早就料到她是个小富婆了。当然了，如此高的等级，打怪收宝自不会少，钱财一定也不少。但他实在是不想再欠她什么了……越欠越多，以后的负罪感就会越重。自己与她的纠结太深，绝对不是好事情。

“还是算了吧……你的情我领了，可我们之间一谈钱就太俗气了。”肖天摇摇摇头，勉强挤出一丝笑意。

云裳看着肖天，总觉得他的表情有一点点的怪异……犹疑片刻，还是离开了。

“肖先生，云姑娘身上穿的那件软甲，隐密性很好，威力超强。你应该听她说起过吧。”进入客房，韦胖子把房门关上，神神秘秘地对肖天笑道。

说到云裳身上所穿的那一套魔战士软甲，肖天眼睛不由得一亮。没错，表面上看，是一套白色镀金边的高阶魔战士职业防护甲——追月战甲，等级要求是70多级别以上，算是一种强横的装备。但其中却含着奇妙的玄机：人体对于外界的反应根源作用是人体之内的神经元——触觉、听觉、视觉、嗅觉、味觉都源于此，不仅是感知刺激，而且传导兴奋。《战·大陆》游戏高真度的模拟环境正是依靠这种原理，通过特定装备，将玩家与游戏环境接连到一起，造就出身临其境的感觉，并且，依照在游戏内等级的不同，通过给予游戏玩家体内的神经元不同程序的刺激，激发出他们不同程度的潜能。游戏内的强与弱，就是这样区分出来的。玩家经验累积到一定程度，达到升级要求，游戏装置对神经元的刺激就会相应的加大到下一等级所需的程度。因而在游戏之外，一些别有用心的人就利用了这个原理，破解掉了飞云科技的相关技术，研制出了相关的等级速升作弊装备！云裳身上那套所谓的“追月战甲”就是一个作弊装备，它对玩家神经元的刺激会加倍增强，反映在游戏里，就成了升级一次，等级提升至少是五六级。更值得一提的是，那软甲为了达到隐密性，还有在游戏中化形的功能，可以在外形上与玩家相应的等级匹配，化为相对应的不同样式的护甲，以防止玩家作弊时被GM发现。

飞云科技已经察觉到了这一点，只可惜当初为了求取巨额的商业利润，在游戏监管上投入极少，GM就有那么几个人，《战·大陆》的玩家可以千万计的。游戏出炉不到一年，作弊者就屡屡得逞。

“呵呵，这次哥儿带来的装备，在功能上面嘛，可要强大不少。”见肖天眼中流露出极度渴求，胖子韦小宝继续引诱道。

“真的吗？能不能具体说说？”见胖子的表情奇特甚至有些“奸诈”，肖天更加好奇起来。

“有些事情，只可意会，不可言传……”韦小宝神秘一笑，卖起了关子，“一口价，1000万大陆币，合10万大元。试用3日，如满意，请在3日内付款，否则，3日之后，装备自动消失。我韦小宝信誉良好，童叟无欺！也不要你什么5倍报价。生意场上，你情我愿，你如此诚意，我也不好多占你便宜。怎么样？”

肖天乍一听到胖子的报价，还是有点肉痛的感觉。可是，心中那个美丽的人影再度闪现之后，他还是斩钉截铁地点了点头。

“成交！”

胖子见状微微一笑，打开了包裹，里面是一套战大陆上再普通不过的战士初级护甲，还有一个小小方盒。

“此装备美其名曰：小宝套装。由本人自行开发研制！卖一送一，除了这套护甲，再送你一副隐形眼镜。”胖子指着那方盒，小声说道。

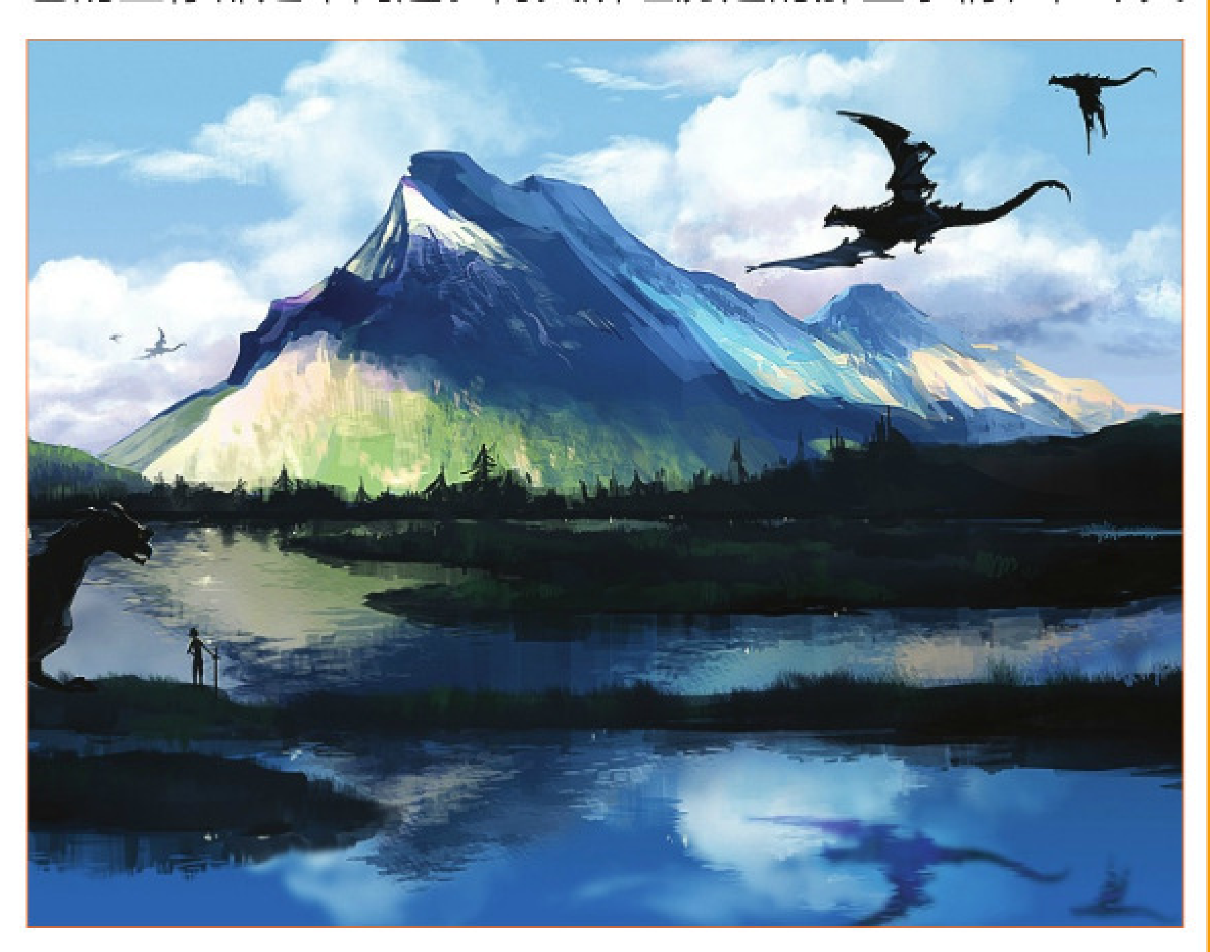
打开方盒，肖天真的看到了一副外形普通的隐形眼镜，奇道：“在我的印象之中，战大陆可从来没有这种装备？有什么功能吗？”

“不是说过了吗，有些事情只可意会不可言传……你就别再问东问西的了。总之，这眼镜儿的功能嘛，据说是很给力噢。”胖子说完，邪邪笑了，“不过，我劝你还是把这个镜儿的秘密留给自己，就连那云姑娘，也别告诉……否则会有大麻烦。”

果然很给力

和韦胖子谈妥了诸项付款事宜，肖天把淘来的装备放到了空间包裹中，迅速返回了房间。一切看上去还算顺利，可这小心脏乍就跳得那样厉害呢？肖天兴奋中夹杂着喜悦，有了这种作弊装备，自己心里的那个夙愿真的就不遥远了。

躺在床上，脑海之中浮现着月亮妹妹的身影，肖天真有点激动万分的感觉，思绪万千。从进入战大陆的那一天起，金钱和财富就成为了自己提升等级最大的牵绊。干什么都需要钱，没有不需要钱的地方，同样的条件下，有钱的主升级速度可以达到穷鬼的N倍——有钱可以买高级装备、高级道具，甚至可以直接交易游戏经验值。穷光蛋们只能够老老实实的出去打怪，一点点提升自己的实力，一点点靠怪物身上落下的装备来积攒财富。一段时间里，自己的生存都是个问题。肖天所经历过的那些事情，在今天



看来真的有点不堪回首啊。

为了使自己强大起来，为了能够进入心上人的法眼，只要是有一点点希望，肖天都会全力以赴、义无反顾的去做，甚至会不择手段。

这一次的机会，应该是源于云裳。但此时此刻的肖天除了感激之外，更多的是一种无奈。云裳的痴心他当然知道，他受不起他也不想受。

不知不觉间，一个念头闪现到了脑海之中，肖天不由得脸一红，这想法似乎有点不太地道啊。

不告而别

肖天选择了游戏下线，消失在了龙门客栈的那个房间里，再度悄悄离开了云裳的游戏世界，这一次，可能是与她永远的告别了。

从“飞云营养套装”的特制器皿中爬出来，肖天长叹了一口气。

自己赤裸裸躺在这器皿之中已经有20余日，游戏之中有了一段奇遇，他必须抓住这个机会，第一时间按照韦胖子指定的账号把钱足额打去。3天内筹到与1000万大陆币等值的十万现金，这可不是个小数字。

好在还有一处房产！

疯狂的执念作用下，肖天毫不犹豫地办理了房室抵押，并且迅速把款项如数打到了韦胖子的账号上，完成了必要的手续。21世纪中叶高度发达的科技已经使人们的生活发生了巨大的变化，许多复杂的事情通过电脑网络瞬间就能搞定。所以，肖天办妥这一切所花费的时间不过两个小时。但这两个小时对于肖天来说还是太漫长了。转账一成功，他就急忙按下了个人光脑屏幕上的确定按钮，迫不及待地又回到了游戏的世界中。

这一次，肖天选择的上线地点距离日光城将近100公里。他的等级权限也只能选择这样的登陆地点，因为再远的地方，那些怪物会越来越强悍，不是他现有实力所能对付的。

“这个地方，云裳恐怕是不大可能找到了罢。”肖天长出了一口气。上线下线是每个玩家的权利，在他人而言，自然也管束不了许多，按理说摆脱云裳不是件困难的事情，但若非因要获取作弊装备有求于她，他真的不想与她有过多的瓜葛。

“对不住了，傻丫头。”肖天摇摇头，再不去想。见四周无人，便把淘来的宝贝们装备起来。

“普通”的软甲装，加上一副连他也不晓得其中妙用的隐形眼睛，肖天再度开始了疯狂的练级打怪。之前积累的15等级经验值已经处于升到下一级别的临界状态，在弑杀了五六头低等级的雪怪之后，奇异的事情终于发生了。

“升级条件达到，请确认您的等级指数。”随着突然闪出的个人状态屏提示，肖天只感到眼前精光一闪，个人状态屏上，那个等级指数一下子就跳到了25级。随之而来的是周身上下力量以及各种感知能力的极速加强，整个人的状态立马变得不一样！

对着最近的一个雪怪只砍了两刀，就生劈了这牲畜，实力的提升果然是相当厉害。雪怪横尸当场，不合常理的掉落下一大堆好东东。

惊喜！绝对的惊喜！

肖天第一次真真切切感受到了所谓作弊程序是多么的强悍。

“只可意会，不可言传……”韦小宝话中饱含着深意啊。

肖天乐不可支之地收起一地的战利品。身边不远处，一个女性玩家匆匆跑过。游戏之中，野外练级的玩家会经常邂逅，彼此之间打个招呼，或在争强之心的作用下PK一场，这原本也没有什么了不起，可当肖天的目光转到这位姑娘的身上时，他差点没被雷倒。

天啊，怎么战大陆上有人裸奔啊？！

他仔细一想，立刻意识到这绝对是不可能的事情。

《战·大陆》这款游戏的上市，毕竟是经过官方审核过的。在游戏的着装尺度上有起码的设定。默认无装备情况之下，玩家至少会穿着内衣内裤遮羞。事关隐私问题，可不是闹着玩的。

难道是韦胖子“卖一赠一”送给自己的那副眼镜在作怪？天呐，果然是太给力了。

肖天暴汗……

扭曲的心灵

肖天狂奔出老远，这巨大的刺激让人有些吃不消。

“到底这混球韦小宝改动了什么程序，怎么可能把游戏中的角色都变成了……”俯下身子喘着粗气，肖天只觉得心跳加速，大脑空白，“这纯粹是一个彻头彻尾的流氓！”自己淘来的这件装备，可以迅速提升力量，而且可以随心所欲看到无数香艳至极的场面，不仅仅强悍而且邪恶。可想而知，未来的战大陆之上，将是一番什么样的情景。其实这种挑战人类道德伦理底限的外挂，远在几十年前的网络游戏和单机游戏中就已经出现了苗头。那个年代，计算机科技已经能够塑造很逼真的3D人模，游戏的基本程序也不再是什么秘密，由此衍生出了低俗的裸体补丁，毒害玩家的心灵，产生很恶劣的社会影响，发展到今天，竟然演变成了如此肮脏的玩意。

高仿真度游戏环境里，刚才那个闪过的女性玩家身体应该就是本人……肖天当然知道这一点。

“混蛋！下流东西！真不知道羞耻！”肖天发现自己的身体也是毫无遮掩之后，大声谩骂着胖子韦小宝。

他甚至庆幸自己早早离开了云裳，要不然，真的是太见不得人了。愤怒、负罪、羞耻、无奈和惊吓，诸多的感觉齐齐涌上心头。

按理来说，应该把这装备扔掉。肖天想到这里时，却犹豫了。

强大的邪恶诱惑，不言而喻。此时此刻，除了良知之外，他心中的恶念也一点点被勾了起来。现实之中，法理之下，恶事自然会受到该有的惩罚。但是，在这虚拟的游戏世界里，似乎……道德人伦和恶念邪心好一番争斗，肖天竟然放下了已经伸到眼前的双手。

他的嘴角一弯，笑容变得有点可怕了。

“蛮刺激的嘛，神鬼不知的……”他给自己找理由。

恶念一点点侵吞良知，肖天也慢慢变成了游戏里心灵扭曲的魔鬼。

超强的作弊升级装备，外加一双邪恶的千里眼，在肖天的世界里，这游戏已然变了味道。

龙吟

半年后，战大陆极北之地，最靠近龙吟谷的升龙城。

这里，是强者云集的天堂。随着《战·大陆》游戏的火爆，游戏玩家数目和高等级别玩家数也在不断增长。如今在整个战大陆之上，级别最高的玩家已经达到了200级以上，这给无数新人强烈的刺激。在游戏之中，追求的不过是强者纵横天下的快感，落于人之后是件很不光彩的事情。玩家不管有钱没钱，都是大把大把的花银子，高等级的玩家一边砸钱一边也赚着不菲的收入，但大多数的商业利益还是被游戏运营商获取。《战·大陆》让飞云科技一跃而成商业新贵。

“哎，哥们，听说没有，最近要开地图了！”

“是啊，龙吟谷再也不是终极力量的代表，新开的天神道和斗神城里，据说有更加强大的怪物和坐宠。”

“呵呵，如今大陆之上，强者如云啊。想当初，100级的人物就是仙人大神级别，现在嘛，只能算是一般般的强者。那几位传说之中的人物，据说已经达到了200级，尤其是月亮妹妹，据她的粉丝称，好像正在冲击250级的瓶颈。”

“是啊，到底是有钱人啊，已经砸进去了1000多亿大陆币，换成现实中得十几亿。这真是有钱人！”

这样的谈话在游戏中经常发生，肖天听到了往往置若罔闻，闪身而去。如今的肖天再也不是什么菜鸟级别，拜邪恶胖子韦小宝所赐，他的等级已经达到了近乎于变态的260级。换句话说，是比那月亮妹妹还要强大的绝世高手！可他非常聪明和低调，将自己作弊装备的化形功能设定为100级，外形上看去就是一套百级战士职业的雷霆战甲，佩上一把龙吟刀，外人一看，除了会赞叹一声强大，再无他念。

那一双邪恶的千里眼，看遍了人类身体的原始状态，这种极其恶劣的行为对今天的他而言，已经习以为常。任凭着自己良知的坠落，在等级不断提升、赚钱速度不断加速、现实财富不断积累的浮华表面之下，他已经彻底迷失了自己。

人，之所以称为人，是因为人有良知，否则，就是禽兽。

半个月前，肖天从一位游戏玩家口中得知，梦中的情人月亮妹妹芳踪突现于龙吟谷最北端未来游戏新地图的入口处。这位骄傲女神一直在那里转悠着，打算在新地图开放时第一个冲进去。她已经是这个游戏世界里最强悍的女战神，当然不可能接受新地图被别人抢先的事实。

肖天真的是兴奋异常，他苦苦追寻了一年多的人儿就在远方。

没有在升龙城里多做逗留，肖天通过传送门来到了龙吟谷深处。

这里仍然是整个战大陆上最危险的地方，群峰挺拔入云，到处雾气迷漫。站在半山腰，肖天感到一股极其巨大的阴森之气压迫过来。此时，夜色正浓，龙吟谷中不时传来阵阵低沉的吼声，不用多问，那是强横的龙族在黑暗中向入侵者们发出的警告。

夜风拂面，肖天微微一撇嘴。他的实力早已是今非昔比，纵然是单独面对传说之中最强大的龙王也不落下风。辨识了一下方向，他便纵身一跃，向龙吟谷更深的地方冲去。

玫瑰凋零

龙吟谷中极北之地。

血肉模糊的龙头倒伏在地上，那双血红龙眼依然睁开，似乎对落败不甘。几米之外，是被降龙刃生生切断的龙颈，切口整齐，一看就是一击致命。

漫天飞雪中，死去的龙王身旁，一个俏丽的身影落寞地站着。她一身的降龙战袍浸满了血渍，尤如雪海之中的一朵血玫瑰，默默绽放。

整整10天，她都守在这里，等待着通向战大陆之上陌生新天地传送门的出现。从来到这里之时，她就放下了狠话：“第一个踏上天神道的人必须是我！挡我者杀无赦！”

于是，方圆10里之内，没有人类敢踏前一步。

于是，龙吟谷极北之地中每日随机刷出的强横龙族被她一个人不停地清除干净——数百条终极圣龙外带十几条龙族之王！

月亮妹妹，战大陆上千万人心目中的终极战神兼梦中情人，她让这常年风雪的龙吟谷极北区成为了所有生命的禁地！

“今夜，应是最后一个晚上……”月亮妹妹长叹了一声，手起刃落，剖出死去龙王腹中的龙蛋。对于她而言，战大陆的时光却越来越无聊了。她太强大了，完全没有敌手，所有的大小怪物都被她杀了个遍，大小宝贝奇物都已经不放在眼中。游戏的乐趣在一点点消退，大把大把金钱砸下之后，等级急速上升所带来的快感慢慢全失。太无聊了，就连斩龙杀神这样的事情也提不起她多大的兴致。

现实的世界里，自己的家族经营着跨国大财团，含着金钥匙出生的她，干什么事情丝毫不费周折，精神上难免空虚，终于在这游戏的世界里完完全全痴迷了进来。砸钱的游戏，越有钱的玩家越是牛。所以，混到今天，最有钱的她就是游戏中最强的。她成了虚拟世界里的一个小奴隶。

空虚的她正闲着无聊。突然间，远方有异动。有人来了！月亮妹妹神经一紧，眼睛大亮。“貌似我好像说过，这方圆10里之内，任何人不得踏足。没有想到，还真有不怕死的主儿……呵呵。”娇笑声中，月亮妹妹看清了来人。

来人无语，那威武的身躯在数米之外缓缓停下，就那

么静静伫立着，一动不动痴痴望向她。

细细打量着来者，月亮妹妹说道：“雷霆战甲、龙吟刀……以尊驾的真实实力，好像这一身装备有点太过于寒酸了。”

来人依旧无语，身子还有点发颤——梦中情人就站在眼前，而且是那种活色生香的身无寸缕……肖天一直没有摘下那副邪恶眼镜。

“原来是个哑巴啊。”月亮妹妹在对方颇具侵犯性的目光之下，显得不太自然，更加着恼，“看够了吗？看来你真的是十分的肆无忌惮啊！很长时间没有人敢这么对视本大小姐。”

也难为了可怜的大陆第一强者，在她看来，对方原本的情念和欲念变成了对她赤裸裸的挑衅行为。

“终于找到你了，这一年多来，我找你找得好苦……”肖天闭上了眼睛。他不敢再看下去，对方的身体一览无余，心中的欲念和负罪感交织啊。

“找我的人太多了，有大仇家，有单恋者。你属于哪一种？”见对方说话，月亮妹妹冷笑道。

肖天摇了摇头，此时此刻，心中的欲念和良知又在做着激烈的斗争。

“我只想征服，征服你的人，征服你的心！”他回答。

月亮妹妹笑弯了腰。

“原来又是一个痴情种啊……现实之中，有多少豪门的帅哥围着本大小姐转，游戏里整天也是苍蝇飞来飞去。你这种做派和表白我见过的太多了，一点也没有新意啊，大叔！”

“为了入得了你的法眼，我不择手段的不断变强。游戏里甚至于生命里的每时每刻都在想着你……我经历的种种，都是为了你。我要定你了！”肖天再度睁开了眼睛，目光中淫邪之意尽现。

良知被欲念彻底吞没，就连心中最美好的东西，也彻底扭曲成了纯纯粹粹的欲望！

“说的地动山摇的，还不是苍蝇一只。本大小姐阅尽美男无数，你这样的再普通不过。”月亮妹妹撇嘴冷言相讥。游戏之中，豪门名媛的高傲性格和自私本色依旧不会改变。

一直以来，自己的精神寄托都是眼前的这人儿，可面对自己的表白，她竟然是如此的不屑与冷漠！肖天彻底发疯了。

狂叫一声，男人祭出龙吟剑，愤怒地向女孩刺去。

对手全力一击之下所施展出来的实力让月亮妹妹大惊失色！怎么可能？这怎么可能？

堪堪挡下了对方的第一波攻击之后，女孩的心中竟然有了一种害怕的感觉。

“想不到吧……哥儿我是个游戏作弊者！”肖天没有冷冷一笑，没有任何停顿，继续发动淋漓攻势。

260级对250级，虽然只有10个等级的差别，但体现出来的，却是天差地别。到了这种层面，每提升一级，实力的变化可是成倍数上升的。雪地之上又滴落下鲜血，这一次，是月亮妹妹的。对方暴风骤雨的攻势下，她已经来不及调出操作屏进行下线操作。

终于，月亮妹妹倒在了地上。

“混蛋，你就不怕本小姐在日光城的安全区里复活之后举报你！”

“臭女人！枉我对你一片痴心！”肖天怒骂。

男人的身体向女孩身上压下去。在女孩惊恐的尖叫声中，不可思议的一幕发生了。肖天竟然真的能够做下令人不耻之事！

最初的游戏可没有如此设定，但就在数月前，利令智昏、伦常丧尽的肖天已经“惊喜”的发现了所谓“小宝套装”的另一项功能：调出装备栏，最下方的一个指令是——侵袭。

尾声

“飞云科技倒台了！被官方强行勒令停业！市值大幅下滑！听说是被游戏内爆出的一桩丑闻给击垮的。”

“太邪恶了，心怀不轨的玩家在游戏中竟然利用可恶的非法程序改动了游戏程序内核，在高真度虚拟环境中侵犯女性玩家。”

“哼，据说受害者是有钱的主儿，在游戏之中是一段传奇啊。没有想到，竟然落得如此……”

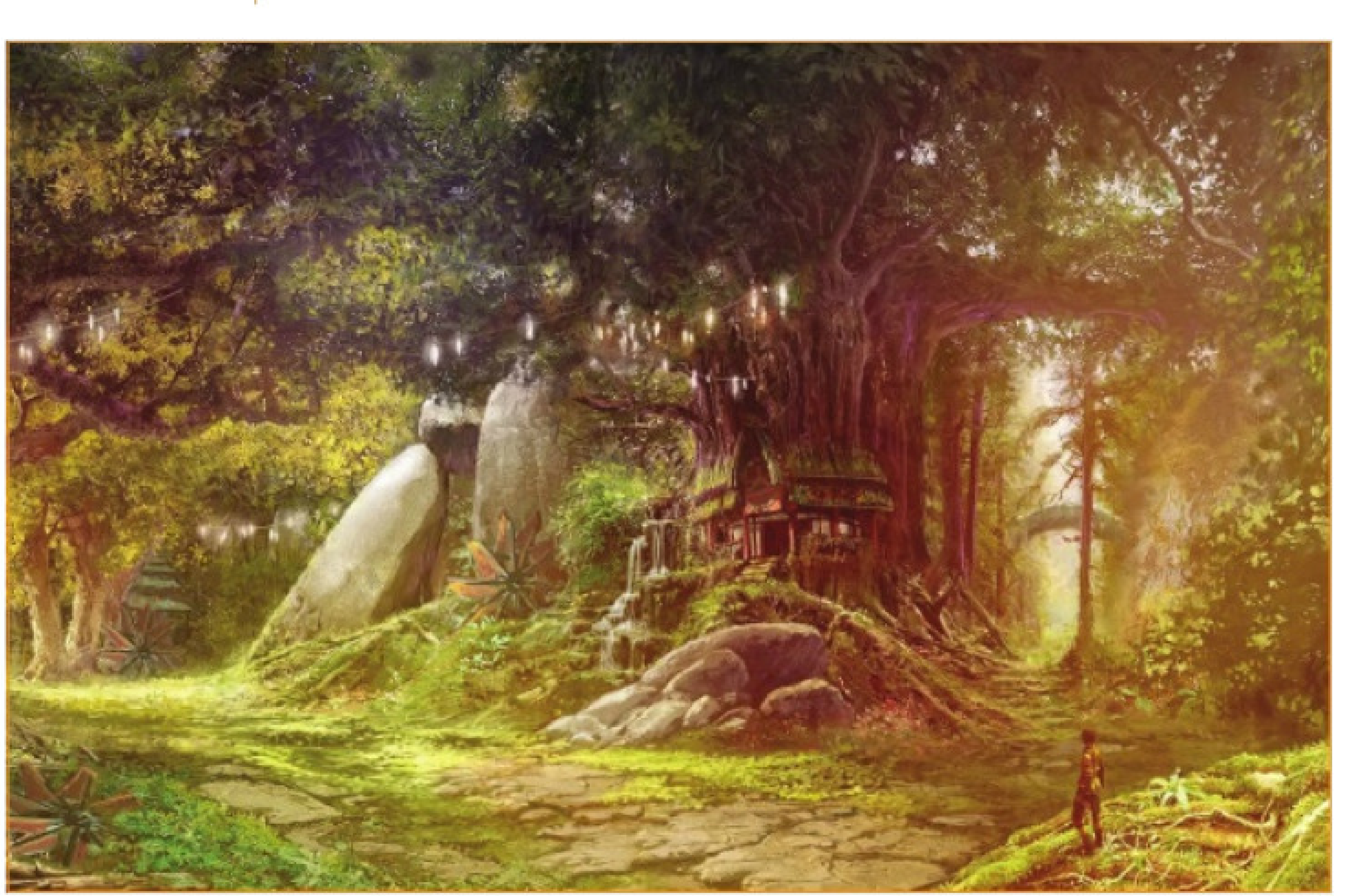
“虚拟世界里的痴念恶念啊……”

现实世界中，一个老式的茶馆里，几位茶客看着巨大光屏上官方发布的《战·大陆》游戏停运的新闻，小声议论着。

新闻的最后，主持人宣布：案件所涉及人员肖某、韦某等人因商业欺诈罪、强奸罪等不同罪名，分别被处以10年至死缓不等刑罚……

“还是真实的世界好啊。”茶客中的一位叹息道，“实实在在生活，实实在在做人。”

（全文完）



林晓：2005年，《魔兽世界》进入中国，从此一霸中国的游戏江湖。其火热程度和影响面，从“游戏剧场”发过的以《魔兽世界》为背景的游戏小说之多便可证明。也因为如此，《魔兽世界》变成了网络游戏的代名词，承受着网络游戏的原罪——以“玩物丧志”为文化传统的中国，玩游戏怎么能变成一种生活方式？

以下这篇文章是一位教师写来的。她对网络游戏的思考角度比较独特，此文值得一读。

从《魔兽世界》说开去

■江西 吉它

认真的人没法玩游戏，他们都太拘谨，轻易不玩，怕累。我老公不同，他是WoW迷，平常宅在家里除去爬格子的时间，其他闲暇都在打副本逛NGA论坛。

无聊时，为了表示对他伟大放松事业的支持，我会一直在旁边看他努嘴奋力打怪的专注模样，顺便听听里面的任务小故事。从熔火之心到奥妮克西亚再到现在的冰冠宝垒，我的台词也从“可笑的凡人，在烈焰之子面前灰飞烟灭吧！尘归尘，土归土。”到“要明白你的处境，凡人！”；还有那些NPC常说的“哦，天哪，你可真高！”、“要来点酒吗？”到“愿圣光保佑”，我都可以学得有模有样。曾在老公70级时帮他杀羊练级，一个满血的防战被羊顶死，玩家丢下鼠标逃跑的菜鸟表现让他笑喷，这次经历让我了断自己的玩家欲望，可这并不意味着我不喜欢看或者不喜欢掉进这些故事和任务的情境中。对于我这种喜欢西式奇幻的人而言，对于一个龙枪迷而言，《磨兽世界》是个非常好的意淫场所，这里有非常强烈的情境，当你的思想被“植入”史诗故事并充当推动剧情的人物时，那种有所作为的感觉真是棒极了。

我是边缘玩家，是愿意游离在游戏表面并感受些许幻影的看客，我的快乐是中庸而隔膜的。有些玩家非常职业且有趣，曾有部非常惹人喜欢的小说叫《如果宅》，里面的主人公将游戏世界玩得像武侠中的江湖一般活色生香。还有一个叫三季稻的玩家，是个常年游走于暮色森林和荆棘谷的UD法师，联盟小号的收割者，最绝的是他会在旁边守尸，以至于后来有联盟玩家在频道里喊话组团去RAID他。平凡生活中，人海中的一员，是千百片叶子中的哪一片，没人知道也没更多的人关心，孤独和平淡折磨着普罗大众。但在《魔兽世界》中，他以自己隽永的姿态成为鲜活的NPC，比Boss还要强悍，他是雕像、是向往、是标志，是所有玩家景仰与揶揄的象征。有人没事就去围观他，于是四季稻、五季稻接连出现，让袁隆平都自叹不如，这很好地诠释了什么叫做“哥只是个传说”。

走出平凡，以一件生命无法承受之轻的小事，抛洒时光在同一个地方蹲点，这在现实生活中是不被赞扬的，就算是我如今写下这样文字的时候，内心也矛盾万分。有些人总能将一些小事做到极致甚至是极端，这与传统媒体宣传与中国文化是怎样相左啊。大多数人在左右摇荡的钟摆运动中走向静止，而那些演绎传奇的人很少顾及规则，他明确知道自己想要什么，这种人天生就少束缚，性灵舒畅。人生意义这一沉重的话题无法压抑他们，生活中有这样的人，游戏中也有这样的人，生活中可以如此的人未必能在游戏中如此，游戏中潇洒的人未必在生活中如是。

平凡人生有这样多的局限与匮乏，媒体与文学作品丰富了我们的视野，而我们却离那些宏大演出如此遥远。游戏的脚本已给你准备好，你付出便能收获它愿意给你的；生活的剧本你才是作家，你付出总收获意料之外。游戏的最大魅力也许就在于，它与生活的神似，与神话的貌似，让玩家可以在生活之上神话的星空下尽情幻想尽情满足那些意料之中的愿望。

现在很多人爱玩游戏，是放不下珍贵人生的沉重、做不到举重若轻，掉进任务的圈套里循环往复。那些跳出圈套、规则的玩家于是成为大家崇拜的英雄，生活中也是这样。这样说来，人生与游戏的跳脱者具有种相同的品质。

浪子喜欢说游戏人生，他需要的是那种畅快的过程，重点在于人生最终是什么，他们有武则天当年立无字碑的觉悟，心无挂碍亦无恐惧，活得自我放肆。凡人遇挫感叹人生如戏，他回味的是那一场场一幕幕放不下忘不掉的演出，重点是人生被戏的无奈与自我释怀的计较审度。多数人在平凡人生沾满血汗经历的格言里出出进进，心上缠满蛛网尘埃，如鱼游网，脱入暂出，又复遭网。

游戏人生，人生如戏，要的是昂扬的洒脱和做自我的姿态，如果连这都失去了，游戏与人生都一样，成为别人脚本里故事的片影，你自己却无从栖身。

最后套用那首著名的《见与不见》的诗歌作结。

戏与不戏

你游戏或者不游戏
人生就在那里
有悲有喜

你祈祷或者不祈祷
幸运就在那里
有来有去

你恐惧或者不恐惧
障碍就在那里
有生有灭

你计较或者不计较
生活就在你手里
有舍有弃

去别人的故事里
或者
让自己随意涂上几笔
独一 无二
自在 欢喜 P

林晓：每一天，我看着软盘注册人数的增加，心里都充满喜悦。我希望软盘如同你人生旅途中可以栖息的客栈，或者是你感到生活无聊时候陶冶身心的花园，分享我们的所感所知，彼此关怀彼此信赖，一起创造属于我们的小小天地。



【深度游戏】

浅谈“寻妹记”双星物语2

■软粉 q249182695

何为寻妹？

关于这寻妹，事实上我也是上网看了几篇其他玩家的玩后感才后知后觉地发现的确如此。我还真是迟钝得像新年间劣质的鞭炮，过了好久，才“砰”地一声冒出来。

拉格那与艾尔文是本作双星，但是，咱们可爱的吸血鬼真祖艾尔文却偏偏又不符合女主角这身份，也不能说是不符合，反正就是不大像，似乎更像是刘备与诸葛亮的关系，相辅相成，这么说貌似更雷人。

在游戏的结尾，拉格那竟然说艾尔文有男子气概，我真个是被彻底雷成焦炭了。拉格那呀，这么可爱迷人的公主你竟然当成兄弟一样，罢了罢了，你不要那给我了。虽说，吸血鬼与人类无结果是注定的，但也不绝对，没看最近火得直上云霄的暮光之城么。

反而，整部游戏从开头到结尾，都是以拉格那拯救妹子米娅为线索进行的。从开头的惊鸿一瞥，中间妹子现身，结尾妹子回归，拉格那说白了就是为妹子奔波劳累，万死不辞啊。我不认为你是妹控，你只是关爱妹妹，可是所谓众口铄金，积毁销骨，大家都说你是妹控，你也只能是了。拉格那，你要明白民众的舆论有多么的强大，能量大得能够破坏著名的能量守恒定理。而且人民的眼睛是雪亮的，白的花花的，什么都看不见。

还有，就连拉格那倾诉心事，那件七年前的往事，竟然也不是先告诉公主。拉格那首先是意志消沉地离开公主一群人，然后和徒弟昴就上落星之乡去了。接着，是傻逼呵呵的拉格那与善良懵懂的昴妹妹混浴温泉。泡完温泉，拉格那兄就掏心掏肺地和昴聊了起来，到最后还抱到了一起。话说这抱，拉格那除了开始那契约以外就没和公主抱过，和妹妹米娅、徒弟昴搂搂抱抱倒是挺爽的。

好了，综上，拉格那，妹控你是逃不了了。

林晓：文章很长，图片很搞笑，这儿就不全登了。有兴趣的朋友去“深度游戏”版子里找。P

最爱国产游戏之《云之遥》系列正版

■软粉 112233grrrr

我玩过这么多游戏，其实内心深处还是最爱国产游戏。我依然记得2010年1月《云之遥》上市时给我内心深处的震撼。我依然记得同年7月当我玩上《古剑奇谭》后被其出色的画面所感动！

我的《云之遥》系列一共包括：

《云之遥》台版普通版1套
《云之遥》台版豪华版1套
《云之遥》台版完美畅玩包1套
《云之遥》台版攻略1套
《兰茵篇》台版攻略1套
《云之遥》简体豪华版3套
《云之遥》简体普通版首发版1套
《云之遥》白色主题水壶1个
《云之遥》黑色主题水壶1个
《大众软件》1月中赠送的云之遥海报2张
兰茵抱枕1个
馨儿睡枕1个 P









1. 我的《云之遥》系列正版产品 2. 5本攻略（台版攻略也比大陆版攻略质量好） 3. 5把轩辕剑（台版做工比大陆版要精致许多） 4.我的《云之遥》系列正版产品 5. 官网赠送的水壶为白色，卓越的为红色或者黑色

读者来信

林晓：《大众软件》诞生的1995年，电子游戏还是舶来品和奢侈品，一部现在看来制作粗糙的《仙剑奇侠传》成为时尚。那个单纯的年代，游戏只是游戏。仅仅15年后，玩仙剑的加入了制作仙剑的行列，游戏从专业的游戏机平台蔓延到手机上。随时随地，只要我们想，就可以进入游戏的世界远离现实。

15年，换了人间。只是，我们要如何把握自己的人生？

下面刊登的这封读者来信是从游戏开发者的角度进行的思考。但游戏的问题，归根结底还是人的问题，不是吗？

网络游戏的世界观和功能

■ 北京 喃喃细语

近几年，中国网络游戏发展异常迅速。但是没有一个游戏能有WoW那样持久的拥有用户量。绝大多数在巅峰期持续一两年便开始走下坡路，究其原因，我认为主要在于游戏没有一个清晰的世界观。

WoW里的一对主要矛盾就是部落和联盟。所有的游戏功能都是以此作为展开点的。中国游戏无一例外的以WoW为蓝本，功能、细节都模仿得像模像样，唯一没有模仿过来的是WoW的精髓，没有把握好整个游戏的世界观和功能之间的联系。

什么是游戏世界观？如何把握世界观和功能之间的关系？游戏的世界观是笼统的向玩家介绍游戏，告诉玩家游戏主要是干什么。就好比一棵树的主干，树的所有枝枝叶叶都是为了树的主干。可以说没有世界观的游戏只是一堆废柴，没有任何价值，当然功能也很重要，只有世界观的游戏那是空想游戏，世界观和功能是相辅相成的。我们在开发游戏的过程当中，模仿别人成功作品无可厚非，但也要融入自己的创作。而现在大部分游戏都是功能全部模仿WoW，游戏世界随便套一个历史背景，换几张图就算完工，全然不顾是否符合此历史背景下的社会状态。这种游戏玩起来只会比换袜子还要勤快，它吸引不住用户。

游戏世界观可以给玩家提供一种社会状态。广义来讲，它告诉玩家在这个游戏里你需要做什么，谁是你的敌人，谁是你的战友；狭义来说，它提供一个社交平台，让玩家在这个平台上尽情挥洒，过自己认为满意的游戏生活，所有功能都要以此为基准进行设计。有些玩家可能会炫耀自己的时装坐骑，有些玩家会向别人展示自己的操作或者强大的装备，有些玩家希望能够成为一个领导者，在游戏世界里闯出自己的天地。这就要求游戏设计师严格把握好每一个功能，确保每一个功能都融合于游戏世界。比如《赤壁》里面时装的展现，很好的抓住了三国时期贵族服装古朴大气又有一些远离红尘的脱俗，契合那一时期玄谈之风；而《武林外传》则抓住了自己Q版的风格。例如WoW里烹饪、钓鱼等功能都是为了让玩家在战斗时有更好的体验，能更快地进入可以战斗的状态，采矿也成为了一种技能，让玩家可以自己打造各种用品。相比较现在有些游戏采矿只是为了完成任务（例如《远征》）来说，为游戏世界服务的功能才能使游戏充实。

游戏世界可以说是一个社会一个国家，世界观一方面逐步带你走入这个社会，另一方面规定了在这个社会里，你可以做什么不可以做什么，只有这样才能让玩家感受

快评



春节后的杂志终于好买了。本期讲互联网未来的那篇文章给我很多启发，不过，像冰河这样思考的人不在少数吧？先哲们并非都是短视的。互联网的未来在中国而不是其他地方。凯文·凯利有一些有益的见解，听听无妨，技术哲学有它科学性的地方，研究无碍，但互联网毕竟是人所创造的产物，它将永远不能超越人成为神的存在。（**网友 老毕**）

一如既往喜欢大软后半部分的游戏内容，《装在套子里的人》这篇文章太有趣了，动力装甲那就是陪伴我们80后长大的梦想啊，无数动画片中都有这装甲的炫酷镜头，我曾经渴望自己有朝一日也穿上这么一套行头，潇洒地在废墟的城市中与外星怪物或者变异猛兽作战！这梦想源于我们总想变得更快更强，对自己那不堪一击的血肉之躯的深刻忧虑……人机合一可能会更具战斗力，哈，我说的是《阿凡达》里的那种合一方式。（**上海 EPA**）

林晓：3月上关于数码摄影中的流言和真相的那篇文章也很好看，那些外人几乎不懂内行从不解释的摄影术语，有多少是为了忽悠人而创造的？单反是个坑，跳进去之前要加强防忽悠练习。欢迎第一时间将你对杂志的感受通过E-mail告诉我：linxiao@popsoft.com.cn。

到他是在一个独立的王国里，这里有规有矩。例如WoW里你是联盟需要和部落做抗衡，不允许击杀同一个阵营的玩家，否则会遭鄙视等等。这些都是玩家需要遵守的，不遵守那就是害群之马，在游戏里也有专门的措施，例如通过荣誉、昵称的特征等方式警醒。同时，世界观也告诉玩家在这个虚拟社会和现实社会的异同。相同的是人与人交往，游戏提供了一个平台，供天南海北的玩家交流，可以在里面做生意、结婚、交友等等。

如何才能使自己的游戏拥有世界观呢？我认为需要从3个方面着手。

第一，游戏的功能要为游戏世界服务，功能要体现出游戏世界观。同时，世界观也决定了功能的展现，有什么样的游戏世界观，就有相对应的功能。一个欧美题材的网络游戏里的功能不应该出现中国风，一个以中国历史为背景的不应该出现神魔之类的NPC功能。比如《赤壁》里角色可以决定修炼哪一兵种，也可以对某一兵种进行强化，也就是进阶。这都非常符合《赤壁》的故事背景；而WoW里面有各种法术攻击，变羊等等这些魔法，都体现了神魔之间的较量抗衡。

第二，游戏的细节要为游戏世界服务，细节要服从游戏世界观。如果一款游戏以中国某段历史为背景，例如商末，那就需要注意当时没有皇帝，没有将军这些称号，凡是涉及到皇室、皇家之类的都需要剔除，不然玩家无法真切体会到是在一个奴隶制社会的形态里生活。再比如场景的设置，每一个国家每一个历史阶段都有各自的建筑风格，那个年代建筑风格是什么样，场景就要搭建成相类似的样子，否则玩家只会觉得这是一款非常普通的游戏，也就是换了套皮肤罢了。

第三，功能和功能之间要有必然的联系，这才能将整个游戏世界有机的结合起来。现在好多游戏每个功能都有可能是抄袭而来，但都只抄来了功能逻辑，并没有抄来灵魂，没有看到这个功能与其他功能内在的联系。比如《天下贰》中，好友数量越多，在线经验给的就越多，这就是很好的例证，将好友和升级紧密结合起来，同时也增加了玩家之间的互动。再比如，《远征》里玩家有官职这一个属性，而WoW里面没有。玩家的官职不一样，从NPC处领取的工资也就不一样。也就是说，世界观决定了该功能存在是否合适，只生搬硬套将所有功能搬过来，不去探讨功能之间的联系，这就直接导致了好多游戏每一个功能都是单独的一个功能，整个游戏看上去是十几个功能拼凑上去一样，没有联系。它们没有灵魂，骨肉可以借来一用，但灵魂该是谁的就是谁的。就这样，我们开发的游戏便成了功能堆积但缺乏思想内容的程序。

不知道我这篇文章能有多少人看见，但我希望中国的网络游戏能够尽快告别现在的怪圈。游戏也是艺术的一种形式，艺术需要创新，游戏自然也不例外。没有创新的艺术绝不是好的艺术作品，我希望上述简短的阐述能够唤回新游戏的希望。P

编辑部的故事

春天了，编辑部里忙忙碌碌，一日之计在于晨，一年之计在于春。春天努力播种，秋天才会有好收成。对于日复一日在电脑前工作的媒体从业者来说，把握时代脉搏，将最有价值的专业资讯带给读者。（图注问题下期公布答案）



看桌子上的东西，你就知道，这是谁的桌子了。



美编MM爱灰太狼，还喜欢养热带鱼



评测室里，是谁在忙碌着？





窗外大树吐芽，窗内绿意盎然

热门游戏排行榜

截止日期2011年3月15日

单机榜



游戏名称	制作公司	上市日期
星际争霸Ⅱ——自由之翼	BLIZZARD	2010

2
票数2098

游戏名称	制作公司	上市日期
魔兽争霸Ⅲ——冰封王座	BLIZZARD	2003

3
票数2063

游戏名称	制作公司	上市日期
古剑奇谭	上海烛龙	2010



游戏名称	FIFA11
制作公司	EA Sports
上市日期	2010



游戏名称	极品飞车——热力追踪
制作公司	EA Games
上市日期	2010



游戏名称	轩辕剑外传——汉之云
制作公司	大宇
上市日期	2009



游戏名称	辐射——新维加斯
制作公司	Bethesda
上市日期	2010



游戏名称	使命召唤——黑色行动
制作公司	Treyarch
上市日期	2010



游戏名称	骑马与砍杀——战团
制作公司	TaleWorlds
上市日期	2010



游戏名称	实况足球2011
制作公司	Konami
上市日期	2010

网游榜



游戏名称	制作公司	运营公司	上市日期
魔兽世界	BLIZZARD	网易	2005



游戏名称	制作公司	运营公司	上市日期
地下城与勇士	NEOPLE	腾讯	2008



游戏名称	制作公司	运营公司	上市日期
天之痕online	大宇	渡口网络	2010



游戏名称	穿越火线
制作公司	SmileGate
运营公司	腾讯
上市日期	2008





游戏名称	梦幻西游
制作公司	网易
运营公司	网易
上市日期	2003



游戏名称	仙剑奇侠传Online
制作公司	大宇资讯
运营公司	久游
上市日期	2009





游戏名称	龙之谷
制作公司	Eyedentity Games
运营公司	盛大
上市日期	2010





游戏名称	剑侠情缘网络版叁
制作公司	西山居
运营公司	金山游戏
上市日期	2009





游戏名称	天龙八部2
制作公司	搜狐畅游
运营公司	搜狐畅游
上市日期	2010



游戏名称	跑跑卡丁车
制作公司	Nexon
运营公司	世纪天成
上市日期	2006

不妨这样回忆下来给自己一点时间感吧：13年前，我们还在比较《红色警戒》和那个新出的《星际争霸》哪个棒；10年前，我们还以为攒钱终于买了“B51”就能在CS里所向披靡；现在，将局域网对战模块整个割掉的《星际争霸Ⅱ》，携手承载着国内玩家“3亿鼠标的枪战梦想”的CF，双双被列入WCG2011的正式比赛项目。那些SC的老玩家们，CS的坚定拥护者们，你们感觉如何了啊？

不再是“电脑游戏厅”，是“网吧”。这是个大多数人都开着插件摆着摊挂着视频播放窗口聊着天的优雅之地，不像是我们几个玩《求生之路2》的人该来的地方。在宾客无不缄默微笑的氛围下，我们异常拘谨地扣上耳机，拉近耳麦，压低声线，就算Tank直冲过来，我们也惊呼得十分婉转，丝毫不敢催动丹田之气。要知道10年前，我们就是扯着嗓子喊“B区B区”都没人皱眉，何况每台电脑前摆着的50元“高保真音箱”都在播放着撕心裂肺的“单身情歌”。嬉笑怒骂，气氛热烈，青年和小孩们打成一片。

这样就能得出两个结论，那时是生意就做的黑网吧太多，现在的网吧是个提高素质的文明场所，还有个现象就是局域网游戏的凋敝，所以除了这个一年前推出的游戏外，我们找不到其他的更新的单机游戏同时符合以下的条件：①支持局域网，②能培养团队精神。我们的战斗人员组成如下：寝室里双开《龙之刃》摆摊卖材料放心不下者1人，玩《光晕：致远星》会晕玩《现代战争2》会吐者1人，只玩过《穿越火线》又喜欢站在队友的火线里者1人，帮同学装《毁灭战士Ⅲ》《求生之路2》《死亡空间》观察他们的弹跳反应而自己不玩者1人。结果不是死剩4个人，是死了4个人，其中因头晕恶心导致非战斗性减员两人。“应付2元，谢谢光临”。我们收起网管找回的零钱，高兴地回家了。（本刊记者 Dawn）

北京汉威信恒展览有限公司
HOWELL INTERNATIONAL TRADE FAIR LTD.



中国国际数码互动娱乐展览会

时间：2011年7月28-31日，地点：上海新国际博览中心W1-W4号馆

www.chinajoy.net

B TO B综合商务展示区

时间：2011年7月28-30日，地点：上海新国际博览中心W5号馆

www.chinajoy.net



中国游戏商务大会

China Game Business Conference

时间：2011年7月27-30日，全新会议地点：上海浦东嘉里大酒店

（与新国际博览中心内部连通步行仅5分钟）

www.chinagbc.com.cn



时间：2011年7月28-30日，全新会议地点：上海浦东嘉里大酒店

（与新国际博览中心内部连通步行仅5分钟）

www.chinagdc.com.cn



中国游戏外包大会

China Game Outsourcing Conference

时间：2011年7月29-31日，全新会议地点：上海浦东嘉里大酒店

（与新国际博览中心内部连通步行仅5分钟）

www.chinagoc.com.cn

组委会联系方式

地址：北京朝阳区百子湾路16号5号楼A座601室，邮编：100124

联系人：栾逊先生、于昆先生　电话：+86-10-51659355-22/23/16　传真：+86-10-87732633

邮件地址：shawn_luan@howellexpo.com / nick_yu@howellexpo.com



附赠：
王者的陨落
《巫妖王之怒》3.3冰封王座
25H权威攻略与掉落大全
（国服版）
增刊贺岁版
统一零售价
￥29.8元
《大众软件》2010
浩劫与重生
《浩劫与重生》高级典藏
图文指导全书（台服版）
现已火热上市！
大众软件
增刊
魔兽世界
WORLD WARCRAFT
•《浩劫与重生》完全上手指南
•新种族地精与狼人背景故事
•新生活技能考古学高级经验谈
•一刊在手，国服、台服
近期更新全面概括
•再送超大新版卫星地图
前所未有尺寸，灾变尽收眼底
（具体内容以实物为准）
We are Legendary
United Nations
Working as a Team
•《浩劫与重生》五人副本详尽指导
•托巴拉德——新世界战场
•新生活技能公会成就详解
•新资料片稀有怪物一览
•魔兽集换式卡牌画作展
•2010魔兽卡牌年度冠军赛
（更可参与魔兽卡牌刮刮卡抽奖活动！）
发行代理：北京情文图书有限公司
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号
电　话：（010）65934375 65025164
传　真：（010）65934375
邮　编：100026
联系人：黄小姐
邮发代号：82－726
本期特惠价：￥7.00元
定价：￥10.00元
刊号：ISSN1007－0060 CN11－3751/TN